JOC FULL MDK2 HD UN CLASIC SE ÎNTOARCE CU ACȚIUNE MAI CEVA CA-N VREMURILE BUNE

LEVEL



DESPRE
GÂNDACI ȘI ALȚI DĂUNĂTORI

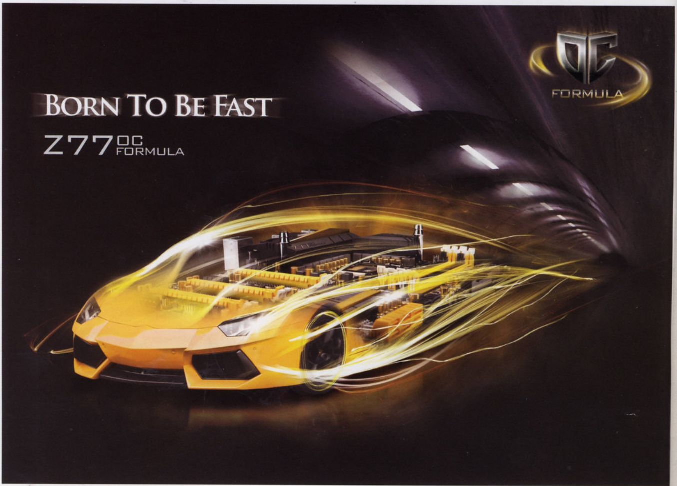
SIMPLIFY VI

BORDERLANDS 2

FIFA 13
DARK SOULS
PREPARE TO DIE EDITION
BLACK MESA
TES V: SKYRIM DAWNGUARD
F1 2012
THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES

DVD
TRAILERE DEMOS MODS FREEWARE DRIVERE PATCH JOCURI EXTRA

OCTOMBRIE 2012
Preț **14.99 lei**
5 948490 250039 01210



- DESIGN DIGITAL POWER
- STRAT DUBLU DE TRANZISTORI MOSFET
- BOBINA DE OTEL PREMIUM
- MULTIPLE FILTER CAP
- RADIATOR DE RACIRE TWIN-POWER
- 8 LAYER PCB, 4 x 2OZ CUPRU



Supports intel CORE

intel CHIPSET Z77 inside

Z77 OC Formula

Proiectata de campionul mondial la overclocking, Nick Shih

Nick Shih

prin partenerii

ASESOFT distribution
Asesoft Distribution
http://www.asesoftdistribution.ro/

MICRO COMPONENTS
Micro Components
http://www.microcomponents.ro

RHS Your IT Supplier
RHS
http://www.rhs.ro

Cod QR pentru
ASRock Z77 OC Formula

ASRock

▪ Specificatiile pot suferi modificari fara notificare prealabila ▪ Marca si denumirile produselor sunt marci inregistrate ale respectivelor companii ▪ orice configuratie, alta decat cea specificata pentru produsul original, nu este garantata

www.asrock.com

Totul a pornit de la culoarea cerului: purpuriu. Aceasta și frumusețea planetei pe care o ghiceau sub orbita navei lor au făcut ca astronauții să dorească să coboare pe sol, să exploreze, să cunoască și să înțeleagă cele aflate dincolo de cerul despre care v-am mai spus - era purpuriu. Înainte însă de a-și angaja nava pe o traiectorie descendentă, oamenii, încîntați de minunățiile pe care le-au văzut de sus, din marginile stratosferei, puseseră planetei numele paradisului biblic: Eden.

Mai tîrziu, căzuți pe suprafața ei în urma unui accident petrecut în timpul coborîrii, astronauții au rămas vremelnic prizonierii acestei lumi noi. Pe care, astfel, au fost obligați să o cunoască mai bine, descoperind, ca de atîtea ori, că frumusețea este o iluzie ce ascunde, dacă nu un rău, măcar o enigmă insondabilă.

Acesta este cadrul în care se desfășoară acțiunea uneia dintre cele mai interesante romane de Science Fiction pe care le-am citit pînă acum, „Eden" de Stanislaw Lem. Premiza scrierii, inițial derutantă, este incapacitatea astronauților naufragiați de a înțelege cele ce existau pe Eden. Absolut nimic din obiectele, plantele, mediul, din creaturile indigene și acțiunile ori construcțiile lor, din structura socială a acestora, nu le era inteligibil exploratorilor pămînteni. Judecate după grila de concepte, mecanisme de gîndire și logică, chiar de sentimente, specifică Umanității, cele ce ființau pe Eden erau pur și simplu incomprehensibile.

Purpuriu este și cerul tărîmului duhurilor, o locație aparte din add-on-ul la Skyrim, Dawnguard. Un purpuriu care îți dă fiori, atît de stranie este imaginea dezolării deformate de reliefuri necunoscute, punctate de clădiri ce par mausolee visate de suprarealiști opiați. Senzația pe care am trăit-o în primul sfert de oră petrecut în Tărîmul Purpuriu din Dawnguard a fost una din cele mai fericite: o ignoranță fertilă, o căutare înfrigurată, bucuria dată de bănuiala că s-ar putea să fi nimerit într-un loc perfect necunoscut, care îmi rezervă surpriza unei explorări de dincolo de fantasticul comun. Pentru cîteva binecuvîntate minute, am crezut că jocul îmi va oferi experiența transcendenței.

Iar asta pentru că, într-un bun început, precum astronauții din Edenul lui Lem, nu am înțeles nimic din cele aflate în acel spațiu - construcții, duhuri, mișcări, entități, relații cauză-efect, fenomene, nimic nu îmi era familiar, nimic nu făcea un clopoțel să răsune reconfortant, salvator. Și asta îmi plăcea.

Este adevărat însă că mult prea repede pentru sufletul meu am ajuns la cunoașterea faptului că acel Tărîm Purpuriu este numai o scenă, un decor elaborat și isteț, destinat doar a te fermeca, și atît. Nu există o dimensiune cu adevărat necunoscută în spatele acestuia, nu există un Univers al unei Mîntuiri alternative, doar imaginația bogată și limitată a unor creatori de jocuri.

Un lucru, totuși, mi s-a dat sub acel cer purpuriu. Am primit viziunea scurtă, străfulgerată, a unui posibil joc, cum nu s-a făcut încă, unul livrat fără manual, lipsit de indicații, despre care nu ți se comunică nimic. Un joc în care vei fi lăsat singur, tu, o tastatură, un maus, un ecran. Atît. Fără premize, genurile vor fi abolite, fără cuvinte, fără trecut, doar un viitor care începe odată cu dublul clic pe un fișier executabil. Totul necunoscut, nimic familiar. Un joc fără istorie prealabilă, fără o logică aparentă, cu reguli ce îți scapă, cu un spațiu pe care mintea ta încearcă să îl organizeze, înnebunită în rama sa strîmtă, ce se va desface treptat, obligată să se piardă și să se regăsească într-o nouă dimensiune, fără eticheta veche de sub ea, de pe zidul pe care atîrnase pînă atunci. Zidul care te despărțea pe tine de tine însuți.

Vreau un joc cu care să-mi iau viața de la capăt.
Vreau un Eden purpuriu.

■ **Marius Ghinea**

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
Marin Nicolae (ncv)
Radu Sorop
Ovidiu Manciu (Aidan)
Cosmin Aioniță

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR

KiMO
1 Skyrim - Dawnguard
2 Borderlands 2
3 Black Mesa



cioLAN
1 Borderlands 2
2 Black Mesa
3 Torchlight II



Marius Ghinea
1 Black Mesa
2 Skyrim - Dawnguard
3 Borderlands 2



Locke
1 Torchlight II
2 F1 2012
3 FIFA 13



ncv
1 Borderlands 2
2 Black Mesa
3 Closure



Radu Sorop
1 Dark Souls PTDE
2 The Testament
3 Closure



Aidan
1 FIFA 13
2 Dark Souls PTDE
3 Borderlands 2

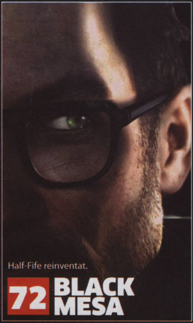


REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



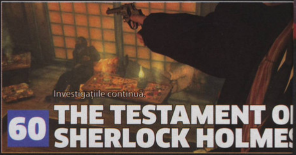
Hai pe Pandora!
26 BORDERLANDS 2



Half-Fife reinventat.
72 BLACK MESA



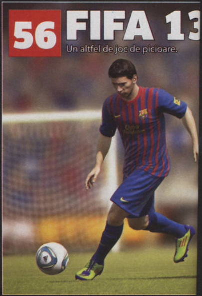
48 SKYRIM - DAWNGUAR[D]
O poveste cu vampiri.



Investigațiile continuă.
60 THE TESTAMENT O[F] SHERLOCK HOLME[S]



34 F1 2012
Arta de a scăpa cu viață...



56 FIFA 13
Un altfel de joc de picioare.

MDK2 HD



Kurt Hectic se întoarce pentru a salva universul, iar pentru a-şi duce la bun sfârşit misiunea s-a aliat cu genialul Dr. Hawkins şi câinele-robot cu şase picioare Max, a cărui pasiune pentru trasul cu patru arme de foc în acelaşi timp face din el un adversar de temut. Împreună, ei trebuie să dejoace planurile inamicilor omenirii, să-i spulbere şi să recucerească Pământul din mâinile unei ameninţări extraterestre perfide...

Iar de această dată, o vor face în HD!

Studiourile Overhaul Games ne readuc MDK2 în atenţie cu grafică, sunet şi gameplay mult îmbunătăţite faţă de versiunea originală, oferindu-ne ocazia să admirăm clasicul action-platformer aşa cum merită el să fie văzut, auzit şi jucat pe un PC al zilelor noastre.

Umblă vorba prin târg cum că producătorii nu au lăsat nicio porţiune din joc neatinsă de aspiratoare, pensule şi cuttere laser pentru a-l face cât mai lucios şi spectaculos cu putinţă. Atât de mult, încât creierul vostru s-ar putea să nu mai facă distincţie între lumea din MDK2 HD şi realitate! Sau p-aproape...



Maestru al furişării şi lunetist de nădejde, le poate scoate inamicilor ochii din orbite de la un kilometru distanţă! Kurt Hectic, fost lustrangiu la bordul navei The Jim Dandy, este aruncat peste noapte în serviciul omenirii, nu înainte de a fi turnat într-un foarte extravagant şi aţâţător costum care, mai presus de toate, este un incredibil instrument de anihilare totală. Iar prietenul său cu şase picioare nu are nicio problemă să tragă în tot ce mişcă cu Uzi-urile din dotare, creaţia Dr. Hawkins putând provoca un adevărat carnagiu alergând şi trăgând ca un posedat în tot ce mişcă, chiar şi cu patru arme diferite în acelaşi timp!

La rândul său, cu mintea sa ascuţită şi pasiunea nestăvilită pentru rezolvarea oricărei probleme, Dr. Hawkins creează cu uşurinţă tot soiul de arme demente de distrugere în masă. Şi nici că putea exista o minte mai scrântită cu care să confrunţi o invazie extraterestră, Dr. Hawkins fiind responsabil pentru realizarea unora dintre cele mai senzaţionale şi terifiante gadget-uri aducătoare de moarte! Dar au ei, oare, tot ce le trebuie pentru a pune capăt invaziei extraterestre? Aceasta-i întrebarea.....

EVENIMENT
06 DREAMHACK EIZO OPEN BUCHAREST 2012
08 LEAGUE OF LEGENDS - SEASON TWO WORLD CHAMPIONSHIP FINALS

SPECIAL
10 O AVENTURĂ INDIE 110% ARDELENEASCĂ

CULTURA GAMERISTICA
14 SIMPLIFY VI
82 DESPRE GÂNDACI ŞI ALŢI MONŞTRI

PREVIEW
20 COMPANY OF HEROES 2

REVIEW
26 BORDERLANDS 2
34 F1 2012
38 DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION
43 INVERSION
44 GALAXY ON FIRE 2 FULL HD
47 SECRET FILES 3
48 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM - DAWNGUARD
56 FIFA 13
60 THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES
65 HELL YEAH! WRATH OF THE DEAD RABBIT
66 CLOSURE
68 TORCHLIGHT II

FREE2PLAY
71 MINI GAMES
72 BLACK MESA

INDIE
78 SHATTER

LOAD " "
80 HORACE GOES SKIING

LIFESTYLE
92 FILM - LOOPER
92 FILM - O AFACERE REGALĂ
92 WWW.

93 CONCURS NEMIRA

94 NEXT ISSUE
95 COPERTA DVD

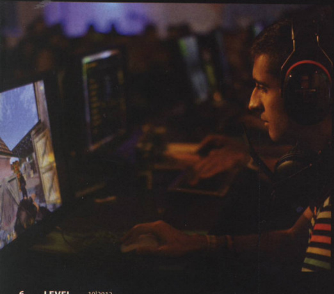


DREAMHACK EIZO OPEN BUCHAREST

Ce au în comun 2000 de oameni, unii dintre cei mai titrați gameri profesioniști din lume, o atmosferă incendiară și capitala României? Dacă ați răspuns „Dreamhack", felicitări! România a ajuns în sfârșit pe harta gaming-ului pro, prin intermediul turneului open Eizo Dreamhack Bucharest, desfășurat în incinta Turbohalle. 3500 de metri pătrați au găzduit un eveniment de anvergură, dedicat în întregime sportului electronic. Dacă nu ați reușit să participați, regret să fiu cel care aduce veștile triste, dar ați pierdut ocazia să simțiți pe propria piele tensiunea încleștării dintre cei 177 de gameri înscriși în competiție, veniți din 22 de țări. League of Legends, Starcraft 2 și Counter-Strike 1.6 au ținut cu sufletul la gură nu doar jucătorii, ci și publicul prezent la Turbohalle pe parcursul zilelor de 20 și 21 octombrie. Competiția a fost dură, tensiunea dintre rivali a atins cote record, iar lumea s-a bucurat de spectacolul awesome, așa cum era de așteptat. Pe bune, trebuia să fiți aici.

Day One

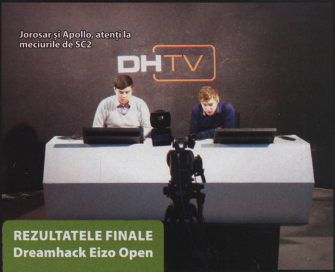
Încununarea unui lung efort, Dreamhack reprezintă pentru gaming-ul profesionist din România marele pas înainte, atât de mult așteptat și râvnit. Desigur, meritele le revin oamenilor care au ținut să facă din plaiurile noastre mioritice o arenă de gaming cunoscută în lume, grație unei voințe cuplate cu multă muncă și speranță, în același timp sprijiniți de sponsori cu nume ce atârnă greu pe cântarul industriei IT. Competiția a început în forță, cu meciurile de grupă pentru Counter-Strike 1.6 și Starcraft 2, desfășurate pe scena principală și în tournament area. Concomitent cu headshot-urile de pe ecranul gigant, destinat privitorilor din public, Silviu Stroie, președintele PGL, a luat cuvântul în cadrul conferinței de presă menită să deschidă oficial evenimentul. A urmat o scurtă prezentare a ultimelor tehnologii Nvidia, terminată printr-o demonstrație a unei versiuni jucabile de Crysis 3, o premieră pentru România. Oarecum regretabil, interesul stârnit în cadrul publicului și al presei de către FPS-ul celor de la Electronic Arts a fost incomparabil mai mic (spre zero) decât cel primit de Dishonored și Borderlands 2, jocuri prezente la standul Asus ROG. Între noi fie vorba, eu cred că principalele atracții din zona respectivă au fost, de fapt, fetele înțolite în piele neagră, latex și tocuri cui, ușor descriptibile prin sintagma „€œjaw dropping". Cu gura căscata au rămas și cei adunați în jurul băieților de la LAB501, adevărați experți în tainele overclocking-ului extrem. Ajutați de un recipient cu azot lichid comparabil în dimensiune cu o rachetă sovietică Soyuz, aceștia au „torturat" cele mai recente componente





Nitrogen. Lichid. Foarte mult nitrogen lichid.





Jorosar și Apollo, atenți la meciurile de SC2

din gama HyperX, marcă aparținând producătorului american Kingston, folosind tratamentul cu voltaje sărite de pe fix. Nu credeam că din overclocking se poate face spectacol, dar cascada de nitrogen a stârnit entuziasmul celor pasionați de hardware. O altă prezentare interesantă a fost cea a producătorului japonez Eizo, sponsor principal al evenimentului. Noul lor display destinat gaming-ului, Foris FS, a uimit prin tehnologiile inovatoare și atenția acordată construcției de calitate. În orice colț din Turbohalle, organizatorii și expozanții s-au străduit să facă atmosferă prin demonstrații inedite, reușind cu brio să țină publicul în priză pe durata primei zile, însă adevărații eroi de la Dreamhack București au fost jucătorii înscriși în competiție, fie ei amatori sau profesioniști. 80 de români, printre care s-au aflat NightenD și DeathAngel, au trebuit să țină piept valului de gameri veniți din toate colțurile lumii. Sage (Coreea de Sud), Mana (Polonia), Monchi (Polonia), TLO (Germania), Nerchio (Austria) sunt doar câteva nume cu rezonanță pe scena profesionistă, alături de echipe ca Fnatic, Anexis, Team Liquid sau Alt-Tab Gaming. Absența lui Stephano, unul dintre cei mai populari jucători de SC2 din lume, membru Evil Geniuses, se datorează unor acuzații de pedofilie primite de acesta și soldate cu o suspendare fără plată din echipă. Asta se întâmplă atunci când ai gura spurcată și faci glume penibile în timpul unui live stream. Oricum, nu mulți i-au simțit lipsa în mod special, acum că a devenit copilul problemă. A urmat apoi un festin electrizant de League of Legends, unde reprezentanții României au demonstrat că sunt capabili să țină piept competiției dure, arătându-și competențele în arenă. Kudos pe această cale celor de la myRevenge, pentru spectacolul din semifinale, și double kudos pentru efortul din finală al băieților de la Team MISTRAL, care i-au avut drept rivali pe membrii echipei WinFAKT, aceștia din urmă fiind ceva mai bine pregătiți și cu 2000 de euro mai bogați. Sala a izbucnit în urale la fiecare kill, demonstrând încă o dată succesul de care se bucură LoL în România. La nivel global, jocul are un număr record de playeri, cu aproximativ 30 de milioane de useri activi.

Prima zi din Dreamhack Bucharest s-a încheiat cu un concert memorabil al trupei de hip-hop Paraziții. Efectul muzicii l-a cuprins și pe Apollo, unul dintre casterii de talie mondială prezenți la eveniment, când acesta a început să comenteze un meci de SC2 în ritm de rap. Buyaka!

Day Two

Dreamhack își are rădăcinile înfipte în conceptul de LAN party, adică tradiționala sesiune de joacă în rețea, prin intermediul legăturii directe între PC-urile participante. Acum 10 ani, termenul nu avea nevoie de explicații suplimentare, dar simt că generația actuală pierde din vedere esența gaming-ului competitiv, odată cu trecerea la modul online. Este imposibil să simți adevăratul feeling al confruntării atunci când jucătorii nu stau în aceeași sală. Cum ar fi arătat un Dreamhack transmis prin webcam-uri și fără casteri? Sunt un susținător ferm al clasicului mod LAN, din ce în ce mai rar în rândul titlurilor recente. Dar cum opinia mea nu contează în cursul marelui univers multiplayer, prefer să merg mai departe și să fac o trecere în revistă a zilei ce-a urmat în cadrul Eizo Open. Counter-Strike 1.6 a dat startul unei duminici absolut fantastice, dominată de meciuri încinse în tournament area, concursuri organizate de expozanți și un cast cum numai Apollo și Jorosar puteau face. Prin urmare, scena principală a aparținut în totalitate meciurilor de SC2, până la ora 22.00. Totuși, bătrânul CS a aprins ceva scântei: după rezultatele surprinzătoare de sâmbătă, când Anexis a desființat fără drept de apel competiția, victoria celor de la fnatic cu 2-0 a fost o surpriză interesantă. Ambele runde s-au terminat cu scor strâns (16-9 pe de_train și 26-23 pe de_tuscan), victoria aducându-le fnaticilor un premiu de 5000 de euro. Main Event-ul serii a fost finala Starcraft, unde Nerchio și-a înfruntat coechipierul, Bly, într-o nebunie zerg vs. zerg. În final, Nerchio a ieșit învingător cu scorul de 3-0, încasând cecul de 70.000 SEK și calificarea directă la Dreamhack Winter. Pool-ul premiilor pentru turneul open SC2 a atins suma de 18.000 de euro. Este adevărat că, per total, premiile oferite la Dreamhack Bucharest au fost ceva mai mici decât în alte ediții, dar pentru o primă desfășurare de forțe pe teritoriul României, lucrurile s-au prezentat mult mai bine decât se aștepta oricine. Bucureștiul a găzduit un eveniment organizat la standarde occidentale, fără lacune și erori penibile din gama „românisme/balcanisme". Am fost încântat să discut cu jucătorii din străinătate, pentru a constata că nu au nimic de reproșat vis-a-vis de modul în care au fost primiți în capitală. Cât despre gamerii autohtoni, sper ca Dreamhack Eizo Open să îi impulsioneze și să funcționeze, pe viitor, asemenea unui catalizator, în vederea descoperirii unor noi talente, ce nu au avut până acum șansa afirmării. Ținând cont că lucrurile nu se vor opri aici, peste puțin timp vom auzi tot mai des nume românești în competițiile de nivel mondial, pregătite să demonstreze oricui că, în sfârșit, se poate și la noi.

■ **Aidan**

REZULTATELE FINALE
Dreamhack Eizo Open

Counter-Strike 1.6
Totalul premiilor: 10.000 euro
Locul I: fnatic (5.000)
Locul II: Anexis (2.500)
Locul III: GamerHouse (1.500)
Locul IV: IGG (1.000)

Starcraft 2
Totalul premiilor: 150.000 SEK
Locul I: Nerchio (70.000 SEK)
Locul II: Bly (40.000 SEK)

League of Legends
Totalul premiilor: 4.000 euro
Locul I: WinFAKT (2.000)
Locul II: Team MISTRAL (1.200)



Oooo, fetele, cochetele...





Season Two World Championship Finals

Atât eu, cât și Vira, am fost entuziasmați de invitația celor de la Riot Games de a asista la finalele celei de-a doua ediții a Campionatului Mondial de League of Legends, ce a avut loc în Los Angeles, SUA. Dacă știam atunci prin ce corvoadă vom trece pentru a obține o viză și a ajunge în cele din urmă pe așa-zisul Tărâm al făgăduinței, probabil că ne-am fi gândit de două ori înainte de a o onora... Le avem pe toate și în Europa, dacă nu chiar mai mult. Din fericire, efortul a meritat. După 16 ore de zbor – cu o pauză sinistră de două ore pe aeroportul din Istanbul, unde am trăit cu impresia că aplicăm din nou pentru obținerea vizei (noroc că am plecat blindați cu diverse documente aparent inutile), iar apoi am concurat într-o veritabilă cursă cu obstacole de la un punct de control penibil la altul timp de aproape o oră, care a culminat cu un fel de înțărcare anevoioasă a unei turme de animale într-o încăpere fără facilități, exceptând scaunele și o toaletă –, am reușit să aterizăm în sfârșit teferi pe LAX, de unde n-a mai fost decât un pas până pe plaja din Santa Monica și o baie în Pacific. Dar nu înainte ca proverbialul taximetrist pakistanez să ne facă un tur de onoare al orașului ceva mai lung decât era necesar. Ba chiar i-am dat și ciubuc pentru asta.

Să vizitezi locurile care au inspirat locațiile din GTA: San Andreas nu este o chestie tocmai accesibilă nouă, românilor, în mare pentru că oficialilor americani le e frică să nu fugi cu țara lor pe altă planetă și apoi să te speli cu ea pe cap, dar pe noi ne-a interesat mai mult vizitarea cartierului general Riot Games, situat în clădirea Yahoo!, undeva în centru, și întâlnirea cu oamenii care au dat naștere fenomenului eSports intitulat League of Legends. Ne-am dedicat astfel jumătate din acea zi conversațiilor cu producători și diverși jurnaliști prezenți la fața locului, apoi unui tur al studioului, vizitând cele mai importante departamente ale acestuia, inclusiv pe cel de design, de unde vor răsări o grămadă de chestii interesante în curând. Am aflat astfel că oamenii de la Riot nu au câștigat niciun ban din organizarea competiției cu cele mai mari premii din istorie, ba chiar au pierdut, dar speră că astfel numele League of Legends va deveni și mai cunoscut, numărul de jucători va crește, iar sponsorii și media se vor înghesui din ce în ce mai mult să se implice în sprijinirea și dezvoltarea jocului la nivel competițional. Ni s-au oferit mostre superbe de animație și design în materie de eroi, ba chiar și incredibile fundaluri muzi-



Photobomb level: KiMO



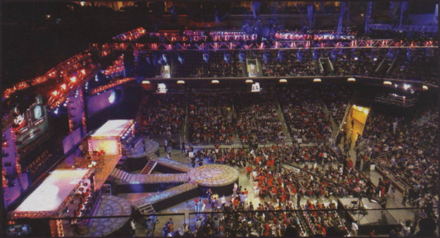




Campion în mărime naturală. Cam 3 metri înălțime...



Cosplay...



cale realizate în totalitate in-house. N-am reușit însă să aflăm nimic senzațional legat de planurile de viitor ale studioului. Cert este că League of Legends este jocul la care vor lucra în continuare cu frenezie ani buni de acum înainte, neexistând niciun joc nou în planurile Riot Games, cel puțin nu pe termen scurt.

A urmat apoi un tur al studioului, ce ne-a permis să admirăm pentru început NOC-ul (Network Operations Center), de unde o mână de băieți isteți monitorizează întreaga rețea de servere League of Legends, și nu mică ne-a fost mirarea când, pe unul dintre holuri, am descoperit un așa-zis Wall of Fame, dedicat exclusiv membrilor comunității care nu s-au ferit să aducă noi jucători prin intermediul programului Refer-a-Friend, ceea ce ne-a convins și mai mult că sprijinul pe care îl oferă comunitatea nu este deloc neglijabil. Bilețele post-it zac pe mai toți pereții departamentelor, marcând etapele evolutive ale unui proiect și diverse idei, iar fiecare sală de conferințe poartă numele unui erou din joc. Cum ar fi să ai puțină treabă în Fiora...

În orice caz, studioul este un mediu mai mult decât plăcut în care să lucrezi, cu condiția să ai ce căuta acolo.

13 octombrie

Lansat în urmă cu trei ani, multiplayer-ul online battle arena-ul (MOBA) League of Legends a câștigat într-un timp relativ scurt o popularitate imensă, egalând-o, practic, pe cea a jocului StarCraft II la nivel competițional. La ora actuală, cei de la Riot susțin că LoL este cel mai jucat joc din lume, cu 12 milioane de jucători activi în fiecare zi și 32 milioane în fiecare lună, însumând un miliard de ore de joc.

Biletele pentru finala mondială, ce a avut loc în arena USC Galen Center din Los Angeles, s-au vândut mai ceva ca pâinea caldă, astfel că în ziua cu pricina nici la bișnițari nu cred că mai găseai. În acea sâmbătă seară, sala a fost plină, opt mii de fani gălăgioși animând-o mai ceva ca la deschiderea Olimpiadei, scandând neîncetat numele favoriților. În acest timp, un milion de oameni urmăreau online transmisia live în 13 limbi diferite, iar asta fără a pune la socoteală China și Coreea.

Titlul suprem s-a disputat între echipele Azubu Frost din Coreea de Sud și Taipei Assassins din Taiwan, după o serie de playoff-uri care s-au desfășurat în Los Angeles în săptămâna dinaintea finalei și au pus față în față 12 dintre cele mai bune echipe din lume.

Ca fapt divers, echipa Azubu Frost a câștigat ultimul meci din serie într-un mod controversat, layout-ul scenei permițând unora dintre jucătorii echipei coreene să spioneze monitoarele echipei adverse, ceea ce s-a și întâmplat. Victoria nu le-a fost însă refuzată, iar favoriții finalei s-au ales doar cu o penalizare. Au dominat însă grupele, învingând echipa nord-americană Team SoloMid cu 2 - 0 și pe cea europeană Counter Logic Gaming EU cu 2 - 1.

De cealaltă parte, nou-veniții de la Taipei Assassins au surprins pe toată lumea în playoff-uri, învingând echipa sud-coreană Nanjin Sword cu 2 - 0, dar mai ales pe una dintre favoritele turneului, Moscow Five, cu 2 - 1.

Așadar, marele premiu de 1 milion de dolari avea să plece în Asia, mai rămânea de văzut unde anume.

Play!

Meciul dintre Azubu Frost și Taipei Assassins s-a desfășurat într-o atmosferă electrizantă, pe sistemul cel mai bun din cinci partide. Taipei Assassins au început în forță primul meci, însă Azubu Frost au întors roata în mijlocul partidei printr-o serie de victorii impresionante. Cel mai valoros jucător al lor, Rapidstar, a obținut chiar și un kill cvadruplu, din postura campionului Karthus.

În cea de-a doua partidă, Taipei Assassins nu au mai repetat greșelile din prima, reușind să impresioneze majoritatea spectatorilor din sală printr-un tur de forță fenomenal, ridicând-o în picioare. Cu publicul de partea lor și o strategie net superioară, cei de la Taipei Assassins nu au mai greșit și și-au adjudecat următoarele două partide din serie, câștigând-o cu 3 - 1. Taipei Assassins au devenit astfel campionii turneului, înșfăcând mult râvnita cupă și marele premiu de 1 milion de dolari de sub nasul favoriților.

Felicitări Taipei Assassins și mulțumim, Riot, pentru o finală demențială!

■ KiMO



WIN!

O AVENTURA INDIE 110% ARDELENEASCA

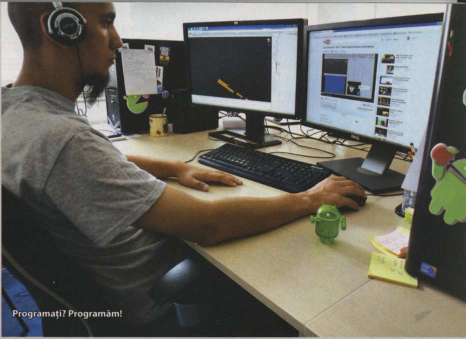
Ca să poți înțelege dimensiunea devotamentului celor de la Finmouse față de munca lor, trebuie să îi cunoști personal. Mi-ar fi fost imposibil să scriu despre Jumping Electron fără să am ocazia de a înțelege precis ce nivel de profesionalism este necesar atunci când pornești într-o „aventură indie". Nu sunt puțini cei care și-au propus să își îndeplinească acest vis, cel al dezvoltării unui joc pornind de la zero, mai ales acum, când internetul e plin de tutoriale, unelte și platforme de distribuție gratuite. Și totuși, nu mulți reușesc să își fructifice ideile. Atunci când nu vorbim despre un proiect individual, unde devotamentul față de cauză devine fanatism, principalul ingredient pentru o rețetă de succes este acel „team spirit", în lipsa căruia nu există chimia necesară funcționării unei echipe. Din fericire, așa cum mi-a fost demonstrat de către cei de la Finmouse, România are potențialul să ofere oameni străluciți, capabili să creeze conținut original, la același nivel cu Occidentul, iar acest lucru este îmbucurător din multe puncte de vedere. În primul rând, poate vom ajunge să ne descotorosim o dată pentru totdeauna de concepția eronată cum că tot ce-i românesc este și de slabă calitate, concepție devenită deja clișeu. Apoi, nu m-ar deranja să văd tot mai des nume românești puse alături de realizări importante din domeniul IT & gaming sau în cadrul unor companii autohtone care au reușit să treacă la alt nivel decât cel local. Finalmente, creșterea numărului de dezvoltatori în România ar duce, în mod automat, la o sporire a numărului de locuri de muncă din domeniu, oferind astfel oportunități multor tineri capabili. Dar, lăsând la o parte ipotezele, subiectul central al acestui articol este Jumping Electron, creația cât se poate de palpabilă a studioului indie Finmouse, cu sediul în Cluj-Napoca. Specializați până acum în mobile outsourcing, trecerea la dezvoltarea unui joc destinat platformei Android s-a făcut,





Finmouse, aventurierii de la Cluj

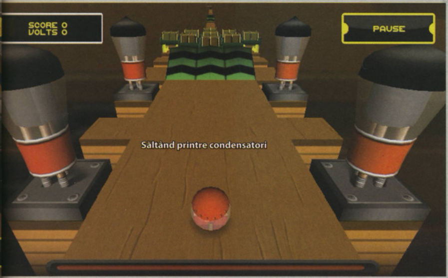
așa cum spun chiar ei, din pasiune pentru jocuri, electronică și tot ce înseamnă gaming. Ce presupune dezvoltarea unui joc plecând de la o idee și având la dispoziție resurse modeste, dar imaginație și pasiune nelimitată, aflați din rândurile ce urmează.



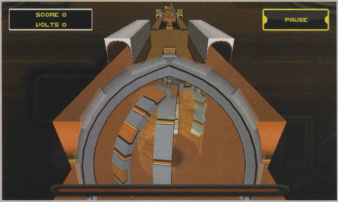
Programați? Programăm!

Arcade în epoca electronică

Sloganul jocului este „Arcade meets Electronic Age!" Mă pot gândi la sute de motive pentru care genul arcade are potențial maxim pe o platformă mobilă. Majoritatea utilizatorilor de terminale mobile dotate cu Android sau iOS preferă să se joace în reprize relativ scurte, în comparație cu omologii lor „hardcore", ce își petrec uneori nopți întregi în fața PC-ului/consolei. Intervin aici, pe lângă limitările de natură tehnică, înseși preferințele acestui target. Soluția este tocmai natura ambivalentă a jocurilor arcade. Principalul atu al unui arcade este faptul că se adresează atât segmentului de jucători casual, care urmăresc o experiență amuzantă și relaxantă, cât și celui de jucători înnebuniți după recorduri, probe din ce în ce mai dificile și conținut cât mai complex. Gândiți-vă la Pac-Man, de exemplu, și succesul fenomenal al unui joc aparent ușor, dar foarte dificil de stăpânit. Producătorul, odată ce a reușit să capteze întreaga atenție a jucătorului prin premisă, nu trebuie decât să îi satisfacă poftele ludice, oferindu-i conținut de calitate. Cum în foarte multe titluri arcade nu se pune problema unui story complex, gameplay-ul este cel care preia întreaga responsabilitate. Frații noștri ardeleni de la Finmouse au înțeles perfect conceptul, rezultatul fiind un joc gândit să dea dependență. În Jumping Electron, scopul este ghidarea unui electron (duh!) pe parcursul unei piste împânzite de obstacole, finalitatea fiecărui nivel fiind punerea în funcțiune a unui aparat electronic. Pentru a reuși, nivelul energiei trebuie păstrat deasupra unui prag minim critic, însă atunci când cele 80 de niveluri sunt situate în interiorul unui radio, tonomat, centrală telefonică și televizor, lucrurile devin ceva mai interesante. În plus, întregul joc este îmbrăcat într-o grafică având tente retro, direcție artistică ce se potrivește ca o mănușă jocului și captează ușor atenția nostalgicilor. Pentru dezvoltarea lui Jumping Electron a fost folosită platforma Unity 3D, datorită adaptabilității acesteia, mai ales dacă luăm în considerare intenția celor de la Finmouse de a porta jocul în viitorul foarte apropiat pe platformele iOS și Windows. Este surprinzător cum, în numai trei luni de muncă, o echipă formată din cinci oameni a reușit să scoată la lumină un joc addictive, cu o grafică frumoasă și un viitor promițător. Nu este un secret faptul că, în România, un drum nou înseamnă întotdeauna o luptă titanică cu forțele negative din Univers, metaforic vorbind, de parcă există o conspirație tacită pentru a sufoca din fașă orice inițiativă privată. Pentru o echipă tânără, cu un portofoliu ce include o aplicație de hairstyling și una de business, decizia de a canaliza toate resursele disponibile spre dezvoltarea de jocuri și aplicații sociale poate părea un risc. În realitate, piața jocurilor destinate platformelor mobile este una aflată în plină expansiune, la nivel global, cu o creștere a profiturilor de peste 130% numai în următorul an (conform Forrester). Cât despre aplicațiile social media, cred că status quo-ul rețelelor de socializare din prezent vorbește de la sine.

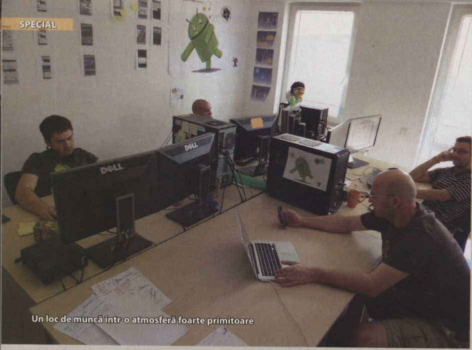


Săltând printre condensatori

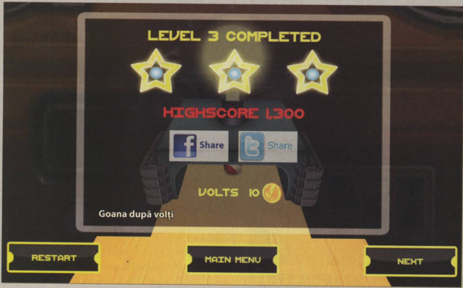


Meanwhile, pe aici, prin zonă...

Spuneam mai devreme că jocurile arcade se bucură de aprecierea unei plaje largi de gameri (și nu numai). Acest aspect, alături de lipsa constrângerilor tipice altor genuri, facilitează o libertate de creație nemărginită, iar un smartphone este o platformă foarte capabilă din punct de vedere tehnic. Unul dintre multele avantaje ale terminalului mobil modern este posibilitatea utilizării dotărilor, devenite standard, pentru a implementa o schemă de control dinamică. Senzorii de mișcare și ecranul tactil funcționează perfect împreună, adăugând un plus de imersivitate jocului și oferind în același timp un control precis. Ca mai toate jocurile arcade moderne, Jumping Electron vine cu un set de posibilități de personalizare a experienței in-game, pe lângă tradiționalele add-ons, accesibile prin intermediul unui magazin virtual. Pentru fiecare nivel completat, jucătorul primește în schimb Volți, pe care îi poate folosi pentru a achiziționa electroni personalizați și boostere. Momentan, jocul este distribuit gratuit prin Google Play, urmând să fie introdus și pe App Store. Țineți cont că producția și dezvoltarea au fost realizate cu fonduri in-house, Finmouse fiind o echi-



Un loc de muncă într-o atmosferă foarte primitoare



Goana după volţi

pă a cărei filosofie are la bază dezvoltarea de produse proprii. În cazul de faţă, partea cea mai dificilă din toată „aventura indie" a fost captarea atenţiei publicului ţintă, căci, cel puţin până acum, consumatorii români de aplicaţii şi jocuri nu au acordat prea mare atenţie fenomenului producţiilor independente, alternative tot mai demne de luat în seamă. Sigur, în atmosferă pluteşte balonul de săpun al susţinătorilor acestui fenomen, dar este ţinut la un loc de o tensiune superficială mult prea sensibilă. Ca să-l parafrazez pe Kennedy, trebuie să ne întrebăm ce putem face noi, utilizatorii, pentru a susţine industria jocurilor video autohtonă, aflată în stadiul embrionar, şi nu ce poate face aceasta. Credeţi-mă, e capabilă să ne uimească. Nu vreau să ostracizez pe nimeni, dar suntem la distanţă mare de mentalitatea occidentală, unde mulţi consideră o donaţie simbolică pentru un producător independent drept un gest normal, comunitatea de jucători fiind implicată într-o măsură mult mai mare în întregul proces de dezvoltare. Pentru un joc ca Jumping Electron, simbioza dintre dezvoltatori şi public putea să substituie lipsa experienţei anterioare, ducând implicit la un produs final mult mai complex. Fără un feedback solid, este relativ dificil să implementezi un sistem de achievements sau să eviţi diferite probleme de compatibilitate care pot apărea pe unele terminale mobile. Un arcade se sprijină pe „jucabilitate" şi conţinut, calea simplificării, a reducerii la absurd (vezi Super Crate Box, unul dintre cazurile fericite) nefiind întotdeauna justificabilă. Jumping Electron nu suferă de astfel de deficienţe, oferind un nivel consistent de conţinut jucabil pe întreg parcursul celor 80 de niveluri, semn că producătorii şi-au făcut bine temele.

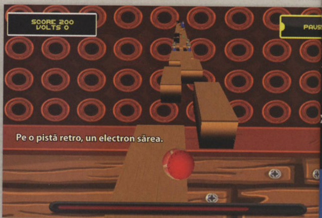
Kudos în loc de fainoşag

Pe clopul lui Zamolxe, cred că mi-am petrecut mai bine de jumătate din viaţă sărind peste obstacole şi distrugând butoane. Jumping Jack, Pitfall, ceva mai târziu Contra şi Dizzy, Mario pe un Terminator obosit, ştiţi şi voi, the usual. Mă bucură faptul că genul arcade reînvie, şi mă bucură nespus implicarea unui tânăr studio indie românesc în această perioadă de Renaştere. Nu transpir patriotism şi nici nu vreau să par un ipocrit, dar sunt bucuros atunci când văd că există oameni înzestraţi cu mult talent şi dragoste de muncă, capabili să ducă un proiect până la capăt. Marile noastre defecte au fost, de la daci încoace, absenteismul şi delăsarea, un adevăr destul de dureros pentru mulţi dintre noi. Dar, unde există voinţă, există mereu şi o cale, iar primii paşi făcuţi de tinerii aventurieri indie de pe meleagurile noastre, printre care se numără şi Finmouse, sunt îndreptaţi cu hotărâre spre un viitor, sper eu, strălucit. Jumping Electron stă ca dovadă vie, un sequel fiind mai mult o certitudine decât o probabilitate. Vreau să văd pe viitor cât mai multe nume româneşti în genericele jocurilor, fie ele arcade, casual, pentru platforme mobile, console sau PC. Sincer, nici nu contează, cât timp cineva îşi vede un vis devenit realitate. Aveţi nevoie de puţină imaginaţie, timp şi suficientă răbdare. Aşadar, kudos celor de la Finmouse pentru electronul lor săltăreţ. Să auzim numai de bine din Cluj!

P.S. Sper să am ocazia de a butona, pe viitor, şi o versiune PC a jocului, poate chiar un Jumping Electron.

■ **Aidan**





Pe o pistă retro, un electron sărea.



ACUM ŞI ÎN MULTIPLAYER

Simplify (VI)

Ştiu că tema a fost abordată de zeci de ori, că la un moment dat nu mai puteai disceme între argumentele valide şi părerile „experte" din cauza pletorei de discuţii, că am avut chiar în paginile revistei un scurt schimb de idei prilejuit de mai vechiul Mitza, dar mă încăpăţânez să abordez vechiul antagonism în speranţa (vană?) de a-i putea smulge câţiva stropi de sens şi în cruciada Simplify. A privi încleştarea cu scântei dintre singleplayer şi multiplayer care s-a consumat în ultimul deceniu nu înseamnă doar a face diferenţa dintre două modalităţi subiective de a-ţi petrece timpul, ci chiar a observa, pe cât de obiectiv posibil, în ce fel priveşte industria jocurilor pe jucător şi cum ajung cele două să-şi influenţeze reciproc stilul şi practicile. Cum spuneam, e greu să eviţi locurile comune când aduci vorba de un „versus" cu atâta istorie în spate, dar, în speranţa că nu voi repeta ceea ce deja s-a spus, să purcedem.

Evident pentru oricine a rămas pe orbita pc-gaming-ului este că s-a produs o translaţie a interesului producătorului dinspre single înspre multi. Atare tendinţă a debutat spre sfârşitul anilor '90 (vezi seriile Unreal Unreal Tournament şi Quake 1,2 Quake 3) şi s-a intensificat pe parcursul noii decade. Concomitent, şi-a intrat în rol procesul de simplificare pe care încercăm de câteva numere încoace să îl explicăm în câteva aspecte mai specifice. Contemporaneitatea celor două procese este indiscutabilă, rămâne însă întrebarea dacă ea este rodul unei simple întâmplări – o suprapunere fortuită a două direcţii complet independente – sau dacă nu există o relaţie de cauzalitate mai subtilă între ele.

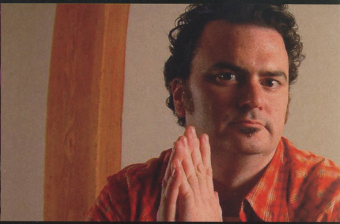
Din capul locului, trebuie precizat că anii '90 (ca să nu vorbesc despre decadele anterioare) au favorizat single-ul deoarece posibilităţile conectării în reţea erau reduse. Internetul nu era încă atât de încăpător şi accesibil ca astăzi, conexiunile erau extrem de lente şi scumpe, exista o cultură a marilor companii (vezi Lucas

Multi-ul a fost tot timpul important pentru Quake. Dar dacă primele două jocuri au tratat cu echilibru cele două moduri, Q3 a decis să retrogradeze single-ul ca pe un banal antrenament cu boţi.





După un superb debut în single (un pic eclipsat de succesul pe care-l înregistra Q2 la vremea aceea), universul Unreal a virat înspre multi, ce-i drept, de o calitate incredibilă. Şi totuşi... (nostalgie).



Tim Schafer, un guru al industriei, s-a hotărât să pună şi el umărul la revitalizarea genului care l-a consacrat. Rezultatul apelului său, cuantificabil în milioane de dolari, spune totul despre cât de mort e single-ul sau cât de puţin îşi doresc jucătorii să aibă parte de experienţe, şi nu statistici.

Arts şi Sierra) de a se orienta înspre experienţe single progresiv mai complexe, iar sesiunile de LAN de anvergură reclamau efort şi timp considerabile. Odată ce progresul tehnologic a făcut ca partidele multi să devina obişnuinţă, interesul producătorului şi al jucătorului a virat înspre nou-deschisele posibilităţi, mişcare intuibilă şi de succes pentru o bună perioadă de timp. Nu numai că producătorul a încetat să favorizeze single-ul, dar în dese cazuri a omis chiar să aloce interes şi finanţe sensibil egale pentru single şi multi în cadrul aceluiaşi joc (cum încă se mai întâmplă cu Valve-HL sau iD-Q2), trăgând spuza pe turta ultimului. Mai mult, au apărut sau şi-au luat avânt noi genuri, exclusiv online (vezi MMORPG, MMOFPS).

Nu e cazul de a încerca o futilă comparaţie de tip ierarhic între single şi multi. Ambele satisfac nevoi diferite ale jucătorului şi pot coexista armonios. Dar adevărul este că procesul de simplificare pe care majoritatea gamerilor bătrâni îl incriminează are, măcar tangenţial, de-a face cu schimbarea balanţei dintre single şi multi. Cea mai banală observaţie în acest sens ar fi aceea că genurile de jocuri care în mod tradiţional nu aveau multi (vezi platform-urile) sau erau incompatibile cu înseşi mecanismele multi (vezi adventure-urile) au intrat într-un veritabil con de umbră odată ce noua modă a multi-ului a acaparat interesul general. Pe măsură ce multi-ul şi-a încetinit rata de inovaţie şi a început să-şi consume rezerva de popularitate, cele două genuri au



Yup... LAN party.

cunoscut o renaştere (propulsate de scena indie, mai cu seamă). De câţiva ani buni, platform-urile clasice sub aspectul perspectivei şi al controlului au revenit în atenţia tuturor (vezi Super Meat Boy, VVVVVV, Trine, chiar şi mai vechiul N), iar jocurile de aventură continuă să crească în fiecare an atât ca număr, cât şi dpdv al calităţii; interesul publicului pentru gen e uşor demonstrabil (vezi proiectul lui Tim Schafer).

Dar acest interes fluctuant al pieţei pentru un gen sau altul poate fi explicat şi altfel – printr-o dinamică specifică modelor, care survine în urma supra-saturaţiei şi a unui larg complex de alţi factori. Ceea ce vreau să punctez în acest articol este diferenţa de substanţă între single şi multi, fără a se înţelege prin asta că acord primat unuia în faţa celuilalt. Ambele moduri îl obligă pe jucător să facă faţă unor provocări, însă natura acestora este esenţialmente diferită, deşi deseori par să îmbrace aceeaşi formă (acelaşi tip de quest-uri, de ex.). În cazul single-ului, faptul de a fi terminat un nivel, de a fi omorât un monstru, de a fi dezlegat o enigmă era celebrat în mod solitar, bucuria şi plăcerea pe care le provocau aceste acţiuni revărsându-se înăuntrul jucătorului. Era o recompensă internalizată. Sigur, lumea jocului se schimba (aveai acces la o altă zonă, deblocai o armă/power-up, ţi se servea un filmuleţ), însă existenţa acesteia fiind pur virtuală, fără a fi contaminată de niciun alt element uman, jucătorul nu avea un „altul" faţă de care să-şi măsoare reuşita. În afară de propriul sine.

Ceea ce aduce modul multi diferit (observaţi că nu spun „în plus") este tocmai dublarea, triplarea sau multiplicarea potenţial infinită a factorului uman care participă activ sau pasiv în interiorul lumii ficţionale a jocului. Chit că vorbim de o partidă clasică de deathmatch (în care putem avea competitori, dar şi simpli observatori) sau de o lume mai complexă, populată de avatare digitale (de tipul celor din MMORPG-uri), multi-ul refuză din principiu starea solitară a jucătorului, acţi-



Vrăjitoarea din L4D nu se va compara niciodată cu tentaculele din HL, ca să rămânem tot în curtea Valve-ului. O experienţă generică, migrantă, fără istorie în spate faţă de momente memorabile, clar localizate în materia narativă, semnificative. Păcat de potenţial.



unile acestuia făcând acum parte dintr-o rețea de semnificații și evaluări a tuturor participanților. Cu alte cuvinte, recompensa nu mai ține strict de eul fiecăruia, măsura ei fiind dată de statutul jucătorului în raport cu ceilalți. Noua dimensiune a jocului – socială, față de strict personală în cazul single – antrenează spiritul de competivitate, mutând atenția dinspre o caracteristică elementară a single-ului, experiența, înspre o alta, tradițional asociată multi-ului, cum ar fi statistica.

Să dau un exemplu: parcurgând campaniile din Dead 4 Left, atenția nu îți va mai fi îndreptată către evoluția intrigii, ci către procentajul tău de reușită sau numărul de acte de salvare a camarazilor. Faptul că nu ești interesat de poveste nu provine neapărat din faptul că ai mai parcurs-o de câteva ori (altfel niciunul dintre noi n-ar fi terminat jocurile favorite de mai multe ori), ci din faptul că ești inexorabil ghidat către partea strict performativă a jocului. Secvența întâlnirii cu o vrăjitoare nu va dobândi niciodată un statut specific, adică identificabil în păienjenișul unei povești ca moment-cheie, ridicat la gradul de amintire particulară, tocmai fiindcă dimensiunea ei a încetat să mai fie epică, devenind strict generică. Nu, asemenea momente au ajuns mai curând să fie asimilate unor elemente de gameplay, progresul în joc devenind raționalizat, metodic, expresie a unor cifre și procente. Nimic mai mult decât progres în joc, și nu progres prin joc.

De câțiva ani încoace, single-ul de modă veche a fost parazitat de această manie a constantei raportări la un „altul" uman prin intrarea în scenă a *achievements*. Nu vă puteți imagina cât de stupidă și enervantă mi se pare această noutate și voi încerca să vă ilustrez și de ce printr-un exemplu concret. Am terminat recent TDE: Chains of Satinav în care producătorul a găsit de cuviință să introducă mai multe acțiuni posibile, dar nu obligatorii; practic, ingeniozitatea sau curiozitatea îți sunt răsplătite, chit că nu prin înaintarea în joc, ci prin linii de dialog sau secvențe suplimentare, funcționând uneori ca glume, alteori îmbogățind povestea și atmosfera lumii virtuale. Toate bune și frumoase până aici. În momentul în care producătorul nu se mulțumește să lase lucrurile ca atare, ci cuantifică aceste *easter eggs*, convertindu-le în *achievements* pe care le poți publica pe internet în scopul flexării mușchilor virtuali, întregul farmec, semnificația specială și valoarea lor unică sunt terfelite. Eu unul am făcut abstracție de *achievements* și mi-am urmat parcursul prin joc, încercând să integrez unui cadru mai larg, poveștii generale, universului ficțional toate aceste episoade extra. Câți însă n-or fi vânat micile delicii doar pentru a-și garnisi contul de Steam cu ele întocmai cum generalii de carton își umplu pieptul de medalii goale de conținut? Iar în acest moment îmi amintesc de practica „farmării", de „obiectele unice" din Diablo și mă opresc...

Multi-ul în sine este un exercițiu de exhibiție, fiindcă rațiunea lui de a fi se întemeiază pe inevitabila comparație cu un „altul" (inclusiv în multi-ul cooperativ). Marșând pe acest model, forțând intrarea în canonul single a mai multor caracteristici multi, producătorul a micșorat diferențele dintre cele două moduri și a instituit în interiorul teritoriului autonom al single-ului moda prevalentă a competivității acerbe. Practic, eludarea realității pe care o propunea single-ul înainte vreme, când lumea de joc era susținută de o singură conștiință (cea a unui unic jucător), e foarte diferită de ceea ce poate multi-ul să ofere, fiindcă acesta nu se poate rupe de realitate – ai nevoie de cel puțin un altul ca el să poată ființa. Multi-ul e un compromis de la „uitarea completă" a single-ului de modă veche tocmai prin consensul pe care-l stabilește cu realitatea: cele două (realitate și virtualitate) împletite prin liantul competitivității.

Eram o gașcă de hăndrălăi destul de numeroasă care își petrecea diminețile de liceu (da, în timpul orelor) într-un net-café de voioasă amintire, însă pentru scopurile noastre evocarea a doar trei indivizi, ale căror viziuni despre gaming se vor dovedi prototipale, e suficientă. Merită menționat faptul că beneficiam la vremea respectivă atât de un calculator personal suficient de performant, cât și de o conexiune la internet decentă, încât să putem rula hit-urile vremii – Warcraft 3, triada Quake 3, UT, Counterstrike, mai apoi Call of Duty ș.a.m.d. Cu alte cuvinte, nu ne adunam în respectivul lăcaș de pierzanie nici pentru a putea încerca ultimele apariții în regim single, nici pentru că nu ne-am fi permis o sesiune multi din confortul propriei camere, ci mai degrabă pentru acea atmosferă specifică unui LAN, cu glumițele și tensiunea, tachinările și apropierea aferente. Ca să nu mai vorbim despre nostalgia timpurilor când zeci de perechi de ochi se adunau în fața unui monitor de 14, poziție obținută grație unei colecte generale, sorbind din priviri un prinț în pijamale albe sau făcând cu rândul la vreun Mortal Kombat timpuriu.

Primul prieten (P1) la care voi face referire era extrem de competitiv, bazându-se pe o ambiție extraordinară, nu neapărat manifestă în comportamentul lui civil, ci scoasă la iveală și potențată de împrejurarea specială a „intrării în joc" și de mediul controlat pe care îl descoperea aici; mai mult, P1 avea o capacitate sporită de a desface jocul (dpdv al mecanicilor gameplay-ului) pe bucăți, identificând rapid strategiile funcționale, punctele nodale ale unui nivel sau avantajele/dezavantajele unor arme/unități, profitând apoi la maximum de repetarea lor, de trecerea prin ele încă o dată și încă o dată, rafinându-și și perfecționându-și stilul de joc în mod direct proporțional cu exercițiul.

Deci, stilul de joc al lui P1 era compus din dexteritate, simț practic, sistematizare, capacitate de a converti cantitatea (timpul investit) în calitate (auto-perfecționare în trick jumps sau build orders), concentrare și accent pe competitivitatea pură. Era dificil de contracarat de către inferiori odată ce ajungea la un nivel mediu-superior de stăpânire a unui joc dat, deoarece evoluția sa ascendentă nu cunoștea timpi morți, fiecare partidă în plus îmbogățindu-i stilul cu ceva, chiar

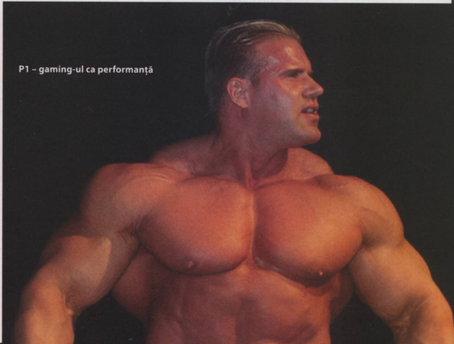


Cum poți transforma, cu două clicuri și multă durere în cot, o experiență single într-un motiv de exhibiție digitală. Ca să nu mai vorbim despre durata de viață artificial crescută prin asemenea artificii ieftine.

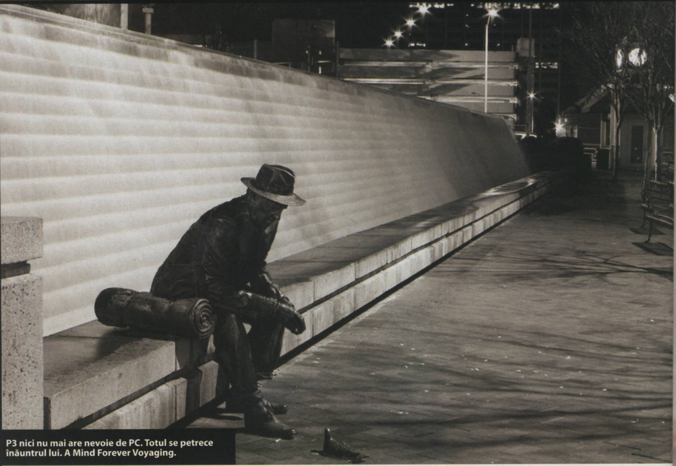
dacă infinitezimal. Mi-l amintesc venind destul de plouat la un examen; chestionându-l ce s-a întâmplat, mi-a răspuns că nu mai apucase să doarmă deoarece dăduse un *quakeușor* (2-ul, și eram prin 2006, ca să fim înțeleși) pe la orele două în după-amiaza anterioară, care se întinsese fără să-și dea seama până la șase dimineața când sunase alarma.

P2 era de asemenea un ins competitiv, dar în cazul lui ambiția îmbrăca o haină mult mai instinctuală și romantică, degenerând în orgoliu. Avea un entuziasm inițial care îi conferea dezinvoltură și imaginație în stagiile timpurii ale acomodării cu un joc, o hartă sau o armă anume, însă era incapabil de un nivel ridicat de concentrare pe perioade mai lungi de timp. Nedublând curiozitatea și fantezia din primă instanță cu perseverența și aprofundarea caracteristice unui jucător profesionist, de anduranță, P2 pierdea avantajul pe care-l deținea la început; fiind o fire temperamentală, frustrarea de a pierde nu era convertită în stimulent, ci în furie, anulându-i astfel șansa de a „fura meserie" odată cu practica continuă. Sesiunile prelungite erau simplă pierdere de timp pentru P2, el repetând obsesiv și inutil același scenariu de atac sau aceeași strategie, în încăpățânarea de a(-și) dovedi ceva.

Stilul de joc al lui P2 ar putea fi caracterizat ca non-metodic, inegal și inconsecvent, determinat de o stare de spirit labilă, cu ocazionale străfulgerări, orientat mai degrabă înspre distracție decât înspre competitivitatea pură. Dacă P1 prefera în mod aproape exclusiv provocarea umană din multi, văzând foarte rar single-ul ca altceva decât un mod de antrenament și experimentare pentru arena socială, P2 era în egală măsură atras de ambele: exalta single-ul în primul rând ca pe un mediu incomparabil de a spune povești, și nu neapărat de a găsi o provocare de gameplay, o modalitate digitală de a vizita universuri și trăi experiențe, dar era atras și de multi în măsura în care nu se putea sustrage complet unei naturi conflictuale, competitive. Deseori, ambiția de a fi primul îi provenea tocmai din dorința de a dovedi celorlalți că un împătimit de single poate răzbate și în hățișul multi, plasând eventuala (a se citi rara) reușită nu într-un registru imediat (cel al victoriei într-un meci obișnuit), ci într-unul mai vast (cel al superiorității aceluia care știe a aprecia și single-ul, și



P1 – gaming-ul ca performanță



P3 nici nu mai are nevoie de PC. Totul se petrece înăuntrul lui. A Mind Forever Voyaging.

multi-ul). Întrebați de ce le place Starcraft, P1 ar fi răspuns „pentru echilibrul dintre rase" (singura experiență single s-a limitat la skirmish), iar P2, „pentru că m-am atașat de personaje".

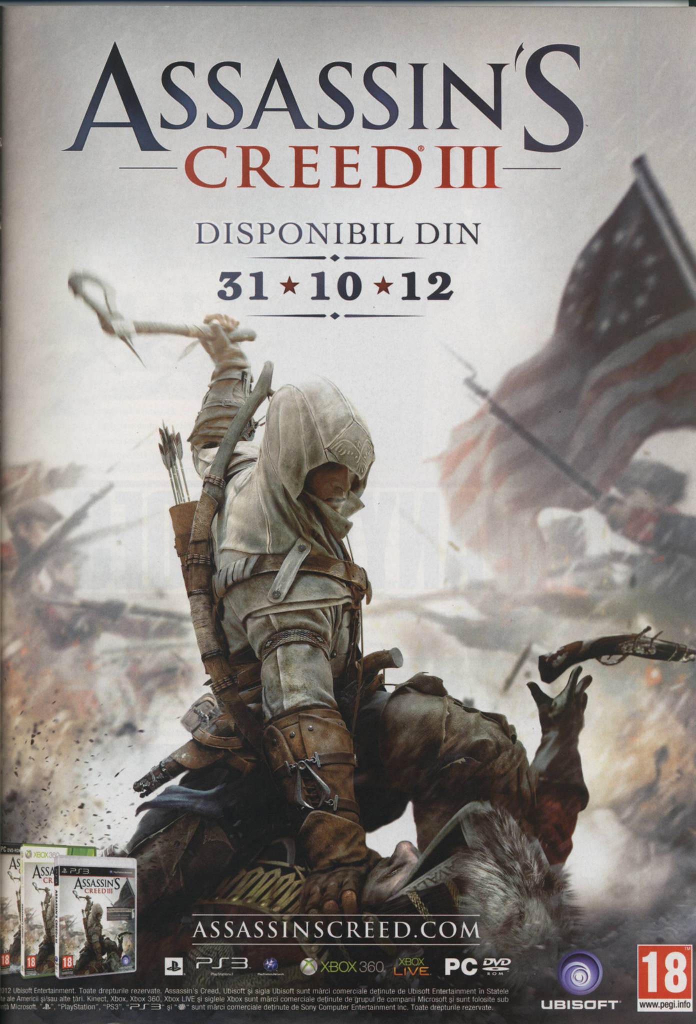
P3 era cel mai neobișnuit pentru peisajul net-cafe-urilor acelor vremuri. Mai niciodată angrenat în vreo partidă de multi, prefera să pistoneze în single cele câteva titluri instalate evident în alt scop, mergând până la a organiza, desfășura și completa campionate personalizate în versiunea FIFA aferentă anului, preferând oricând AI-ul (de ultimă dificultate, ce-i drept) unui adversar uman. Întreaga lui experiență de joc se baza pe coordonate cu totul diferite – lumea alternativă care se năștea în absența totală a oricărui adversar uman era scopul ultim, provocând satisfacția cea mai dulce și saturând orice așteptare avea P3 față de un joc. Mi-a mărturisit că deseori alegea să parcurgă jocuri de acțiune sau strategie, unde single-ul este structurat mai mult decât în alte genuri să obstaculeze progresul jucătorului, cu toate codurile (cheat codes) activate numai din plăcerea de a descoperi povestea, universul, alegerile de design etc. Nu ezita să apeleze imediat la o soluție (walkthrough) atunci când se împotmolea în materia confuză a vreunui adventure. Pentru că obiectivul lui într-un joc nu era nici pe departe acela de a se întrece, de a depăși, de a lua parte la o competiție, de a provoca sau a răspunde provocării, ci acela de a colinda prin el, de a-l contempla și descoperi întocmai ca pe o carte sau un film, deci, non-interactiv aproape.



P2 într-un moment în care zeloții multi-ului l-au copleșit. Moare cu crucea de gât.

Cred că am asistat în ultimii zece ani la o orientare a producătorului exclusiv către tipologia de jucător a lui P1, neglijând cras abordările de genul P2 și P3; în orice caz, le-a împins către o poziție marginală, deși intuiesc că respectivele categorii de jucători sunt în continuare generos reprezentate pe piață. Iar procesul de simplificare poate fi văzut și astfel – ca o sărăcire, o îngustare a unui spectru mai larg și mai variat înainte. Dear Esther este primul răspuns dat, de o manieră radcală (e un „joc nihilist", căci își neagă propriile rădăcini de joc), acestei omisiuni a producătorului care, precum un amnezic capricios, a uitat că uneori jocul trebuie să se desprindă de cotidianul contact social și să-l încurajeze pe jucător să rămână o vreme doar cu el însuși. E bine și perfect normal ca multi-ul să existe, dar dați-ne single-ul înapoi!

■ **Radu Soro**


ASSASSIN'S
CREED III
DISPONIBIL DIN
31★10★12
ASSASSINSCREED.COM
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
UBISOFT
18
www.pegi.info
012 Ubisoft Entertainment. Toate drepturile rezervate. Assassin's Creed, Ubisoft şi sigla Ubisoft sunt mărci comerciale deţinute de Ubisoft Entertainment în Statele
ale Americii şi/sau alte ţări. Kinect, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE şi siglele Xbox sunt mărci comerciale deţinute de grupul de companii Microsoft şi sunt folosite sub
Microsoft. "PlayStation", "PS3", "PS3" şi "" sunt mărci comerciale deţinute de Sony Computer Entertainment Inc. Toate drepturile rezervate.



Za Rodinu! Za Stalina!

COMPANY OF HEROES® 2

GEN STRATEGIE **PRODUCĂTOR** RELIC ENTERTAINMENT **DISTRIBUITOR** THQ **APARIȚIE** 2013 **ONLINE** WWW.COMPANYOFHEROES.COM **PLATFORME** PC

În data de 23 august 1939, la Moscova, sub stricta supraveghere a Tătucului, miniștrii de externe rus și german (Viaceslav Molotov și Joachim von Ribbentrop) au semnat un tratat de neagresiune (și cooperare strânsă, după cum au dovedit-o câteva documente descoperite în arhiva rusă, deschisă „publicului" de-abia în 1991), cunoscut drept pactul Ribbentrop-Molotov. Prin acesta, Hitler dorea să se asigure, printre altele, că flancul estic va fi asigurat, iar invazia Poloniei va decurge conform planului, fără o intervenție din partea poporului vecin și prieten (ceea ce s-a și întâmplat o săptămână mai târziu, în 1 septembrie 1939). Stalin, la rândul lui, urmărea să amâne (sau poate chiar să împiedice) o eventuală invazie care ar fi prins Armata Roșie pe picior greșit. Vă reamintesc că, în urma Marii Epurări, majoritatea ofițerilor de carieră fuseseră declarați dușmai ai poporului și înlăturați prin diverse mijloace, iar Armata Roșie se afla într-o stare de haos general; o invazie din partea unei armate mai bine antrenate și echipate i-ar fi fost fatală. Nu că invazia germană din '41 ar fi prins-o mai pregătită, dar totuși...

Ca o paranteză, printre cele mai celebre victime ale rigurosului proces stalinist de selecție „naturală" au fost mareșalul Tuhacevsky (executat în 1937 și reabilitat douăzeci de ani mai târziu, în 1957), un militar strălucit, veteran al Primului Război Mondial, ale cărui idei revoluționare cu privire la războiul modern (a promovat exact aceleași tactici care-au stat la baza Blitzkrieg-ului german) cuplate, după cum o sugerează unii istorici, cu o serie de documente falsificate (de către serviciile secrete germane) care îl implicau într-o conspirație anti Stalin, i-au grăbit sfârșitul. Mult mai norocos decât ghinionistul Tuhacevski a fost viitorul mareșal al armatei, Rokossovski, unul dintre cei mai proeminenți ofițeri ruși din Al Doilea Război Mondial.







După o lungă perioadă de detenție (în care a trecut prin două false execuții, i s-au smuls unghiile, degetele de la picioare i-au fost zdrobite cu ciocanul și a avut cel puțin trei coaste rupte), a fost eliberat în martie 1940, i s-au înlocuit dinții antirevoluționari înlăturați de torționarii NKVD-ului, i s-au luat măsuri pentru o nouă uniformă și a primit rangul de colonel și comanda Corpului 5 de Cavalerie, alături de care a participat la ocuparea Basarabiei. Mai târziu, în 1941, a primit comanda Armatei a XVI-a, iar în 1942 era comandantul Frontului de pe Don și a condus contraatacul care-a dus la încercuirea Armatei a Șasea a lui Von Paulus (cu flancurile asigurate de Armatele române a Treia și a Patra, spulberate de contraofensiva rusească).



Revenind la „mica" înțelegere dintre Herr Hitler și Tavarișci Stalin, după semnarea pactului (în urma căruia România a pierdut Basarabia, ocupată „pașnic" de armatele sovietice), Germania și-a văzut mai departe de invazia Poloniei (planificată în 26 august '39, dar întârziată cu aproape o săptămână de proaspăt încheiata alianță Anglo-Polonă, care garanta ajutor militar britanic în cazul unei invazii străine). Astfel, în data de 1 septembrie 1939, panzerele germane treceau granița Poloniei. În 3 septembrie, Marea Britanie declara război Germaniei, iar în 17 septembrie forțele sovietice invadau și ele partea lor din Polonia garantată de pactul Ribbentrop-Molotov. Fiindcă știm cu toții (manuale de istorie, cărți, Discovery) ce s-a întâmplat cu Polonia prinsă între mașinăriile de război germane și rusești, e de la sine înțeles cât de mult le-a folosit polonezilor tratatul cu Marea Britanie. Ba mai mult, la finalul războiului, când Stalin devenise, alături de americani, salvatorul oficial al Europei (Rusia a pierdut peste 20 de milioane de oameni în Marele Război Patriotic, dintre care peste 10 milioane de civili), Polonia a rămas în sfera de influență sovietică. Așa, dragi gameri, a început oficial Al Doilea Război Mondial. Fără a trivializa pierderile statelor vestice, măcelul cel mai crâncen a început în 22 iunie 1941 cu încălcarea flagrantă a Pactului ruso-german, și anume Operațiunea Barbarossa. Adică invazia Rusiei sovietice de către germani.

Bună dimineața, Stalingrad!

Company of Heroes 2, sequel-ul celebrului RTS marca Relic Entertainment, părăsește plajele Normandiei și se mută cu cățel, cu purcel, cu Tiger și T-34 pe Frontul de Est. Mai exact, Company of Heroes 2 își propune să urmărească punct cu punct contraofensiva rusă începută la Stalingrad și finalizată cu celebrul „instantaneu" al steagului sovietic ce flutura deasupra Reichstag-ului (de fapt, gurile rele spun că fotografia a fost „ușor" regizată a doua zi, deoarece epicul eveniment a avut loc noaptea, iar „flash-urile" din jur nu furnizau îndeajuns de multă lumină pentru o poză cu adevărat istorică). Mă bucură această schimbare de decor. Dacă nu luăm în calcul tagma wargamerilor (acei indivizi care mută cu o plăcere diabolică, vecină cu obsesia, sute și sute de piculețe cu simboluri ciudate, cum îi descria unul de-al lor pe un forum dedicat jocurilor de război), care-au fost binecuvântați cu zeci, dacă nu chiar sute de jocuri de





strategie dedicate Frontului de Est, conflictul ruso-german nu s-a bucurat de aceeași popularitate în rândul gamerilor mai pasionați de avansul tehnologic decât de realismul istoric. Avem un Men of War, pe care nu l-aș numi chiar o producție mainstream, dar clar este mai accesibil decât un wargame clasic, un Close Combat 3: Cross of Iron (refăcut și relansat de matrixgames acum câțiva ani) și, sincer să fiu, nu-mi prea amintesc alte







jocuri moderne de strategie care să-mi fi prezentat o imagine cât de cât realistă a măcelului care s-a numit Marele Război Patriotic. Repet, am scos din calcul producțiile destinate nișei wargamerilor. Dacă vă aflați printre cei puțini și hardcore care pot aprecia la adevărata lui valoare un wargame operațional pe ture, ca la carte, pentru voi există Gary Grigsby's War in the East, un joc monstruos, care poate cocoșa până și un veteran înrăit al hexagoanelor. Ceva mai accesibil, dar foarte detaliat și înrădăcinat în realitatea istorică, este Decisive Campaigns: Case Blue (sequel-ul lui Decisive Campaigns: From Warsaw to Paris), un wargame ceva mai micuț decât WitE, ce gravitează în jurul Operațiunii Uranus (contraofensiva rusă).

Bun, acum că v-am prezentat două jocuri în care vă puteți înfige dinții (cu riscul de a vi-i rupe) dacă vreți mai mult realism și strategie pe ture și mult mai puțină grafică, voi reveni la subiect. Așadar, Company of Heroes 2 are de gând să readucă în atenția marelui public încleștările crâncene de pe Frontul de Est. Bineînțeles, fiindcă avem de-a face în primul rând cu un sequel pentru cinematicul Company of Heroes și, în al doilea rând, cu un joc modern care trebuie să se vândă, nu vor lipsi sub nicio formă cârligele tipice unei producții hollywoodiene în vâna lui Enemy at the Gates sau, de ce nu, Saving Private Ryan. Sincer să fiu, n-am absolut nimic împotrivă dacă se va ajunge la un compromis cel puțin la nivelul primului Company of Heroes, un RTS inteligent și ușor de digerat, care-a reușit să ne vâre pe gât, fără să ne sufoce, o serie de concepte tactice pe care majoritatea RTS-urilor le-au eliminat în favoarea „jucabilității" (cum ar fi, și acesta este doar unul dintre multele exemple, „banalul" atac pe flanc).

Când gândești o strategie care speri să fie jucată de cât mai multă lume, două aspecte foarte importante sunt povestea și elementul uman. Statisticile reci (vorba Tătucii, moartea unui om e o tragedie, moartea unui milion, o statistică) țin în special de domeniul wargamingului operațional, unde o mie de victime la încheierea unei ture înseamnă că stai foarte bine cu resursa umană și ai un motiv de bucurie. Foarte puțini interlocutori o să te asculte când le povestești cum ai realizat o încercuire ca la carte și ai pierdut doar câteva sute de oameni și









vreo treizeci de tancuri. În schimb, îi vei captiva cu povestea unui supravieţuitor al asediului Stalingrad-ului. Exact diferenţa dintre, să spunem, memoriile lui Guderian şi conversaţia din tren cu un moşuleţ simpatic care-a luptat la Cotul Donului şi, cumva, a reuşit să ajungă în compartiment cu tine. Ambele poveşti sunt istorie, dar nu poţi face un film care să te lovească direct la sentiment decât din a doua. De aceea, în seria Company of Heroes, Relic a acordat şi va acorda o deosebită atenţie elementului narativ. În Company of Heroes 2, campania single-player cu ruşii (încă n-am aflat cu siguranţă dacă



va exista una şi pentru germani), este privită prin ochii unui corespondent de război care călătoreşte pe frontul vestic, raportează despre bătălii şi, citez dintr-un interviu cu producătorii, „despre eşecurile ideologiei comuniste". Sper, totuşi, că Relic va menţine comentariul politic la limita decenţei şi a bunului simţ. Ca fapt divers, demo-ul prezentat de Relic presei vestice a constat într-una dintre bătăliile cele mai sângeroase (au fost supranumite şi „tocătorul de carne de la Rjev") şi mai puţin „marketizate" ale contraofensivei ruseşti, mai exact începutul Operaţiunii Marte (un eşec pentru ruşi, deci minimizat de propaganda sovietică).

Sunt sigur că fiecare dintre voi a avut sau va avea o conversaţie (în cârciumă, la un suc sau în staţia de autobuz) despre al doilea Război Mondial. Cel mai probabil, mulţi dintre voi n-aţi (de fapt „n-am", căci şi eu mă fac „vinovat" de conversaţie uşoară, de masă, despre al doilea război mondial, şi nu mă prea ajută memoria) intrat foarte adânc în detalii, dar invariabil aţi discutat despre „orgile lui Stalin" (vor exista în joc, chiar le puteţi admira într-un screenshot) şi orgiile lui Beria, despre iarna rusească şi greşeala lui Napoleon, repetată de Hitler, de a invada Rusia ca berbecul. S-a ajuns la concluzia că iarna i-a învins pe nemţi şi gata discuţia. Parţial e adevărat. Spun parţial pentru că, deşi iarna s-a dovedit a fi principalul inamic al trupelor germane prost echipate (planul iniţial era să cucerească Moscova înainte de căderea iernii), au existat mai mulţi factori care-au dus la eşecul Operaţiunii Barbarossa şi, mai târziu, la căderea Berlinului. Îi puteţi afla şi singuri, eu voi reveni la zăpadă, căci o mare parte din campania single-player din Company of Heroes 2 se va desfăşura iarna. Pentru a sublinia impactul condiţiilor meteorologice asupra operaţiunilor militare desfăşurate în iarna lui '42, Relic a introdus două inovaţii menite să simuleze cât mai realist efectul vremii asupra soldaţilor. Prima dintre ele ar fi TrueSight, o tehnologie care va încerca să reprezinte influenţa condiţiilor meteo asupra câmpului vizual al unităţilor. În al doilea rând, motorul grafic (Essence 3.0), ce se anunţă a fi impresionant, mai ales când vine vorba de randat zăpada (care nu va fi o simplă textură albă lipită de sol), conţine aşa-numita ColdTech, o tehnologie care va simula condiţiile vitrege de pe Frontul de Est. Astfel, pe hărţile „de iarnă", soldaţii ţinuţi în câmp deschis, deci expuşi temperaturilor extreme (vor exista condiţii de viscol, cu temperaturi sub -40 de grade Celsius), vor îngheţa dacă nu-i vom proteja adăpostindu-i în clădiri sau făcând focuri. Aşadar, dacă totul merge bine şi Relic nu hotărăşte că jucătorul ar fi prea împovărat ca să se mai poată ocupa şi de coeficientul de confort termic al recruţilor, ne aşteaptă lucruri bune pe frontul vestic (presupunând că veţi butona Company of





Heroes 2 la căldurică, nu pe câmp în plin viscol, ca să intrați mai bine în atmosferă). Având în vedere că iarna poate lucra deopotrivă pentru sau împotriva voastră, presimt că zăpada rusească va adăuga o nouă dimensiune tactică RTS-ului celor de la Relic. De-abia aştept. Şi dacă tot au aşternut un strat gros de zăpadă peste franciză, n-ar fi de vis un add-on/expansion/DLC care să trateze războiul ruso-finlandez (Războiul de Iarnă)?



Microtranzacții pe Frontul de Est

Prea multe lucruri n-ar mai fi de spus, deoarece, în cadrul prezentării unui demo pentru reprezentanții clasei privilegiate a jurnalismului de jocuri, producătorul a declarat că nu vor schimba prea mult formula câştigătoare care le-a propulsat RTS-ul pe culmile topurilor şi ale metacriticului. Aşadar, vom avea de-a face cu un Company of Heroes ceva mai arătos, puțin mai tactic (dacă TrueSight şi ColdTech nu vor da rateuri) în care Reich-ul milenar va avea țurțuri la mustăți. Versiunea prezentată presei conține şi o mică scenă în care câțiva soldați sovietici care se retrag sunt secerați de mitraliera unui comisar politic, iar eu sper că acest lucru va fi şi un element de gameplay care să reflecte impactul ordinului 227 (Niciun pas înapoi!) asupra poftei de luptă şi a speranței de viață a unui soldat rus mai speriat de oamenii lui decât de duşman. În rest, se pare că vom avea de-a face cu deja clasicele DLC-uri şi microtranzacții, căci, dacă vă aruncați ochii pe pagina de Steam a jocului (da, Company of Heroes 2 va folosi Steamworks), veți observa oferta generoasă a THQ-ului, care include şi un Comissar Chest pentru cei care vor precomanda jocul. Acest Cufăr al Comisarului va conține, printre altele, şi o sumă frumuşică (n-au specificat exact cât) de „valută" in-game care va putea fi folosită pentru achiziționarea de conținut ce va fi lansat ulterior. Asta nu-mi miroase-a bine, dar cum n-am mai simulat optimismul de mult, voi spera că nu-şi vor construi jocul în jurul microtranzacțiilor. Având în vedere că prețul actual este de 50 de euro şi n-avem de-a face cu un *free2play*, eu zic că ne vor aştepta lucruri bune şi pe noi, cei care nu obişnuim să precomandăm. Deci, aştept anul 2013 şi câteva detalii mai consistente despre multiplayer (cum ar fi „nu vă obligăm să cumpărați conținut dacă vreți să rămâneți competitivi") cu mare interes. Za Staaaalin!!!



■ cioLAN

Borderlands 2



Loot sweet loot!

Sunt un om care ține la înălțime. În lumea mea, înălțimea contează. Nu mă ajută foarte mult (nu schimb becuri zilnic) și nu e dublată și de o constituție atletică, weismulleriană, ca să zic așa, dar simplul fapt că am aproape un metru nouăzeci mă satisface enorm. De aceea, vreau să fiu înalt și în jocuri. Am fost mic acum douăzeci de ani și nu mi-a plăcut. În Borderlands 1, l-am ales pe Brick, un personaj înalt ca bradul și cu un IQ asemănător. Alături de Brick aș fi curățat Pandora dacă nu m-ar fi bătut la cap colegii să împărțim gloria pe din patru. În Borderlands 2 am mers pe mâna lui Salvador, rebotezat Kiwi, „the Gunzerker". Fiindcă n-am urmărit toate filmulețele apărute înainte de lansare, l-am considerat întotdeauna o brută cu o înălțime respectabilă. Cel puțin la nivelul lui Brick. Pentru o vreme, m-am simțit bine în pielea lui Salvador. Cum Gunzerker-ul este singurul personaj capabil să mânuiască două arme simultan (odată ce capătă acces la skill-ul său special), am avut puterea să creez de două ori mai multe universuri cu fiecare apăsare pe trăgaci. Știți vorba, double the gun, double the fun. Ce bine e să fii înalt și să ai două arme. Dacă ai fi avut și patru mâini, măi Salvadoruleț, Borderlands 2 ar fi fost jocul perfect. Însă, în focul acțiunii (și ce acțiune!!!), tocmai când mă simțeam un mare Dumnezeu mexican – îi vom spune „El Grande", cu aureolă de mare calibru, cu două Colt-uri în mână și o bandulieră din aur masiv –, pe Koniec îl bușește râsul. „Ce te râzi, mă?", întreb eu supărat că potența mea marțială e întâmpinată cu un hohot de râs, și nu cu exclamații admirative. „Crede-mă, Ciolane, și tu ai râde dacă te-ai vedea." „Cum așa?" „Păi...", și n-o să reproduc exact cuvintele amicului Koniec, căci nu suntem deosebit de corecți din punct de vedere politic în conversațiile noastre private, „ești incredibil de scund." „Koniece, taică, nu știu ce ai luat, dar eu mă simt mai înalt ca oricând. Sunt cel puțin la fel de înalt ca tine, așa că lasă glumele și vezi că ai o grenadă la picioare." „Băi Gimli, pe bune, ești o piticanie, vrei să-ți trimit un screenshot?" Screenshot-ul (pe care cred că l-am șters de nervi) trimis de Koniec m-a convins că aș putea să joc cu succes într-un film Albă ca Zăpada, regizat de Rodriguez. Nu în rolul prințului. Și nici al Albei ca Zăpada. Maștera și vânătorul ies și ei din discuție, fiindcă aici vorbim doar de oameni înalți și frumoși. Deci... pitic. Din fericire, dezamăgirea n-a durat mult, căci am ales să cred că realitatea nu este perfect obiectivă și, dacă din partea mea a ecranului lumea se vede ca și când aș fi înalt, înseamnă că sunt înalt și cu asta, basta! Așadar, voi trage prima concluzie: Borderlands 2 își merită banii pentru că te face să te simți înalt. Satisfacția este garantată.

Înapoi pe Pandora

Pentru cei care s-au trezit mai târziu, voi face o mică recapitulare a evenimentelor pre-Border-







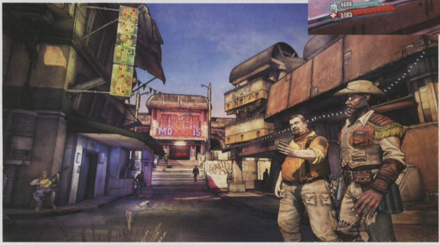
lands 2. De fapt, două evenimente ne interesează în mod special. Primul ar fi Borderlands Întâiul, căci el a pornit tot circul ăsta frumos colorat. Al doilea e Duke Nukem Forever cel întârziat, despre care nu vă voi spune foarte multe lucruri, doar că, probabil, din cauza LUI, Borderlands n-are un trei în coadă. Din nefericire, primul Borderlands n-a beneficiat de un articol direct proporțional cu numărul de ore petrecute de membrii colectivului redacțional stârpind neghina din holdele de loot ale Pandorei, dar ne vom revanșa cu aceste opt pagini dedicate lui Borderlands 2. Așadar, recapitulare. În urmă cu ani buni (nu-mi mai amintesc data exactă), a fost anunțat Borderlands. Pe atunci, shooter-ul celor de la Gearbox se prezenta ca un joc serios, cu un aer postapocaliptic, cu grafică „de oameni mari" și toate caracteristicile unui shooter cuminţel, cu foarte multe arme, dar care nu-și asumă foarte multe riscuri. Ceva mai încolo, producătorii au decis să schimbe macazul și au anunțat fanii că vor umbla „puțin" la direcția artistică. Am văzut în acțiune jocul înainte de adoptarea noului stil grafic și nu pot spune că m-a impresionat prin originalitate și personalitate, deci, din punctul meu de vedere, Gearbox a luat decizia corectă. Cel-shading-ul este realismul VIITORULUI... lui... lui... ui!



Din punct de vedere estetic, Borderlands este (nu „a fost", pentru că îl mai am instalat) un shooter fermecător. „Scriitura" nu se lasă nici ea mai prejos și transformă Borderlands într-unul dintre cele mai amuzante shootere care mi-au „parazitat" hard diskul de la Serious Sam încoace. Așadar, grafica ușchită, de desen animat, dublată de un scenariu neserios cu accente tragi-comice și cu foarte mult umor și dialoguri amuzante care te împiedică deseori să te iei prea tare în serios l-au catapultat rapid în topul shooterelor mele favorite. În cuvintele lui Brick, „Borderlands... gooood". Singura mea grijă a fost suportul post lansare, suport absolut necesar pentru un joc ale cărui cârlige principale de gameplay erau creșterea în nivel și colecționarea de arme. Gearbox s-a achitat de datorie și ne-a oferit o seamă de DLC-uri care i-au prelungit viața lui Borderlands cu cel puțin un an. Bun lucru. Și fiindcă era păcat ca un asemenea joc să nu primească cel puțin un sequel (sau două dacă nu ar fi existat DNF), Gearbox a pus osul la treabă și, la trei ani după prima plimbărică pe Pandora, ne-a dăruit o continuare ca la carte, Borderlands 2.







Revoluție!

Probabil vă întrebați ce s-a ales de Pandora. Sau probabil că nu, având în vedere că majoritatea ați terminat jocul înainte să mă apuc eu de scris, iar acum așteptați o confirmare a părerii voastre despre joc. Fiți liniștiți, mi-a plăcut. Presupunând că mai există vreo trei ghiduși care nu pun mâna pe joc până nu le zice Levălu' dacă-și merită rația, la prima vedere Pandora e același bolovan sterp, blocat într-o postapocalipsă western perpetuă și bântuit de elemente antisociale care scapă l00t colorat și se respawnează după ics minute. Brick, Mordecai, Roland și Lilith s-au răspândit în cele patru zări, făcând astfel loc unei generații mai tinere și mai entuziaste de aventurieri, iar Claptrap își vede de treburile sale robotești în continuare. Însă, cu o asemenea normalitate n-am fi pupat noi Borderlands 2. Așadar, era absolut necesară apariția unui element al schimbării, care să strice echilibrul cosmic și să creeze condițiile optime pentru declanșarea unei revoluții sângeroase, o revoluție băgată în viteza a treia de către patru eroi improbabili. Pe scurt, Handsome Jack, carismaticul (băi, pe mine m-a fermecat personajul, mai că-mi părea rău că trebuie să-i stric planurile ca să-mi pot satisface setea de l00t) CEO al corporației Hyperion, și-a propus, sau cel puțin așa susține, să civilizeze Pandora. Cu forța, căci altfel nu poți convinge un cetățean pandorian să nu-și soarbă supa, să participe la baluri de caritate și să discute politică la un ceai fără să-și împuște comesenii. Fiindcă nu-ți instalezi pe orbită un laser de câteva mii de terrawați doar pentru a-i convinge pe localnici să-și sufle nasul în batistă, ca gentilomii, am o bănuială că interesele Chipeșului Jack nu vizează în special lipsa de maniere a băștinașilor, ci, mai degrabă, zăcămintele bogate și profitabile de eridium. Eridium-ul este un compus de origine extareterestră pe cât de prețios, pe atât de misterios, „eliberat" pe suprafața Pandorei de către cei patru eroi din primul Borderlands atunci când au descuiat Vault-ul legendar. Știm cu toții ce s-a întâmplat cu băștinașii de fiecare dată când elementele civilizatoare și-au înfipt târnăcoapele în pământurile lor, deci se înțelege de la sine de ce mulțimea înfuriată a Pandorei refuză binefacerile civilizației oferite cu atâta dărnicie de chipeșul CEO al corporației Hyperion.

Printre cei nedreptățiți de tiranicul CEO se află și cele patru personaje pe care tu și încă trei prieteni le veți controla în Borderlands 2. Pentru a elimina „concurența", unde prin „concurență" înțelegem orice umanoid îndeajuns de bogat încât să-și poată permite una dintre gazilioanele de pușcoace ale Pandorei, Handsome Jack se pune pe omorât aventurieri frumos colorați. Întâi îi ademenește pe Pandora (și știți cât de ușor te poate atrage un nene arătos în duba sa de pe orbită cu promisiunea unei bomboa... a unui vagon cu aur, pardon), după care îi înlătură discret din viața socială a planetei. Așa debutează Borderlands al Doilea. Cu o melodioară plăcută urechii, care nu prevestește nimic bun, un tren cu patru pasageri și o tonă de dinamită, o explozie next-gen și, spre norocul tău și al tovarășilor tăi, cu roboțelul Claptrap și lopata lui credincioasă. Ce urmează este o călătorie halucinantă în inima întunericului corporatist, o vânătoare de proporții cosmice, o zi obișnuită pentru gamerul care are deja pe conștiință mai multe omoruri virtuale decât o legiune de Hitleri și Stalini. Am fost destul de epic pentru voi? Bun, acum să trecem la lucruri mai serioase.

Poate vă întrebați dacă Doiul pus în coada lui Borderlands este justificat sau poate este doar o nălucire a Satanei comerciale, menită să vă despartă de bănuții câștigați cu sudoarea frunții prestând diverse servicii de natură inginerească, artistică sau agricolă. Truditorii de la Gearbox ne-au promis multe și, în general, s-au ținut de promisiune. Ni s-a promis un Borderlands mai mare și cu mai multe perechi de oo, am primit un Borderlands mai mare cu vreo două perechi în plus. N-am numărat armele din joc, fiindcă doar să număr până la un miliard mi-ar răpi în jur de 32 de ani din viață, darămite până la un bazilion (care doar bunul Dumnezeu știe câte miliarde are), deci nu vă pot spune cu siguranță câte flinte au







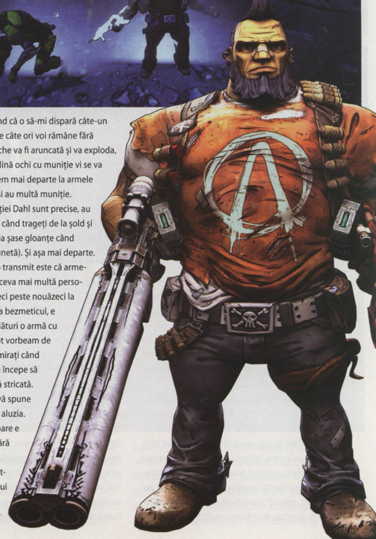




fost scoase sau introduse în joc. Cert e că sunt multe în draci și e o plăcere să le folosești. Și să le colecționezi atunci când nu le folosești. Însă, ce am observat după o perioadă destul de scurtă de joc (impresie pe care mi-am păstrat-o și în al patruzecilea ceas) este că durata de folosință a unei arme a crescut simțitor față de primul Borderlands. Acum, când găsești un tunuleț cu adevărat meseriaș, nu-l arunci peste cinci minute când găsești o satană și mai potentă. Se creează, astfel, o relație mai strânsă între tine și țeava care te-a trecut prin patru level-up-uri. Și asta n-o spun pentru că sunt un hoarder de cea mai joasă speță, ceea ce este perfect adevărat, cred că aș fi în stare să colecționez până și obiectele albe din Diablo, ci pentru că, în general, l00t-ul mi se pare distribuit ceva mai cu cap decât în primul Borderlands. Iar dacă tot am adus în discuție clasicele obiecte „albe", cine are măcar două hack&slash-uri la activ știe că „alb" = „gunoi", iar singurul moment când te cobori să echipezi un item alb este primul minut din joc. În Borderlands 2 nu este cazul. Până și mizeriile cele albe, pe care zecile de H&S-uri (ARPG-uri pentru cine gustă termenul) ne-au învățat să le ignorăm, au utilitatea lor. Le-am folosit când eram „mic", le folosesc și acum, după 45 de ore de joc, când ar trebui să înot în epice conform bibliei designului de tip nou. Ba vreo două mi-au căzut cu tronc și le păstrez pentru simplul fapt că numele lor de botez sunt luate direct din Portocala Mecanică.

De asemenea, acum diferențele dintre arme sunt ceva mai bine definite, iar armele produse de anumite corporații au câteva hachițe interesante și amuzante. De exemplu, puștoacele fabricate de Tediore au obiceiul să explodeze când le reîncărcați. Puterea exploziei e direct proporțională cu cantitatea de muniție rămasă în armă înainte de reîncărcare. Nu vă explodează în față, cum am crezut preț de vreo câteva ore în care nu m-am atins nici bătut de ele, convins fiind că o să-mi dispară câte-un sfert din bara de viață de câte ori voi rămâne fără muniție. Nope, arma veche va fi aruncată și va exploda, iar o armă nou-nouță, plină ochi cu muniție vi se va teleporta în mâini. Trecem mai departe la armele Bandit. Arată... anarhic și au multă muniție. MULTĂ! Armele corporației Dahl sunt precise, au recul redus foc automat când trageți de la șold și rafale de câte trei până la șase gloanțe când ochiți prin cătare (sau lunetă). Și așa mai departe. Ideea pe care vreau să o transmit este că armele din Borderlands 2 au ceva mai multă personalitate. Și când îți petreci peste nouăzeci la sută din timp trăgând ca bezmeticul, e foarte important să ai alături o armă cu personalitate. Și dacă tot vorbeam de personalitate, să nu vă mirați când shotgun-ul din mână va începe să dea din gură ca o moară stricată. Dacă numele „Lilarcor" vă spune ceva, veți putea aprecia aluzia. Dacă nu, o armă vorbitoare e destul de amuzantă și fără să-i cunoașteți originile.

În multiplayer, loot-ul este comun și va trebui să fiți atenți ce și când culegeți de pe jos. I-ați









putea supăra pe coechipieri. Pe de altă parte, muniția și banii sunt „la comun". Ceea ce înseamnă că vă veți certa doar pe arme, nu și pe muniție, căci acum este de ajuns ca unul dintre jucători să culeagă un încărcător (sau o grămăjoară de bancnote) de pe jos ca restul să se bucure de „recoltă". Această mică „inovație" nu rezolvă complet problema muniției, dar o îndulcește puțin. Din nefericire (asta doar în cazul în care nu puteți ceda tentației, dar vă simțiți vinovați că o faceți) problema (sau feature-ul) duping-ului de obiecte s-a păstrat și în Borderlands 2. Fiindcă save-urile și fișierele personajelor nu sunt păstrate doar în cloud, ci există și pe hard disk, dacă faceți un backup fișierului care conține personajul, după care oferiți un obiect unui coechipier, părăsiți jocul, suprascrieți fișierul cu copia „de backup" făcută înainte de mica „afacere" și intrați din nou în joc, veți avea obiectul în inventar. Nu e foarte cinstit, dar decât un divorț pe motiv că soțul ți-a șutit o mândrețe de pușcă cu lunetă, mai bine un triș minor. Oricum, sunteți liberi să nu îl folosiți dacă simțiți că o asemenea șmecherie scade cumva valoarea sentimentală a pistolașului portocaliu din inventar.

Cei patru colecționari ai Apocalipsei

Deoarece un pușcoci nu valorează o ceapă degerată fără cineva destoinic care să îl îndrepte în direcția corectă, aveți la dispoziție trei flăcăi (presupunând că Zer0 e bărbat, deși după voce așa pare) și-o fetișcană (două dacă ați precomandat sau ați cumpărat DLC-ul Mecomancer Pack, care adaugă un personaj nou) pe care să-i duceți până la nivelul 50. Și după, dacă vreun DLC viitor va mări limita de nivel. Momentan 50 este maximul pe care îl puteți atinge. Nu se va întâmpla foarte devreme fără ceva exploit-uri, deci momentan vă ajung 50. Personajele din al doilea Borderlands nu sunt copiile identice ale celor patru Vault Hunters din primul, deci, normal, oferă o experiență de joc diferită. Aș spune complet diferită, dar se mai observă similitudini.

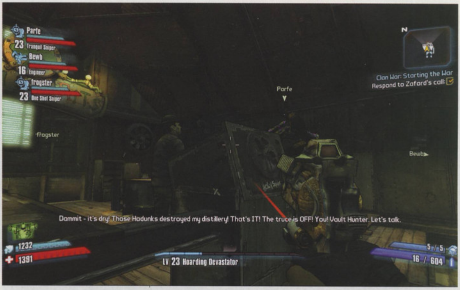


În fond și la urma urmei, în câte moduri poți apăsa pe un trăgaci? Gunzerker-ul (pe care „l-am jucat" cel mai mult) este o piticanie care, în mod normal, te-ar duce cu gândul la Brink. Realitatea e puțin altfel.

Întâi de toate trebuie să vă spun că turela Commando-ului (Axxon, tot Axion îmi vine să-i spun) și-a pierdut puterile regenerative din primul Borderlands. Inițial am vrut să joc Commando, dar am căutat de mi-a venit rău un skill asemănător cu Stockpile-ul lui Roland, care să regenereze muniția coechipierilor adăpostiți lângă turelă, dar n-am găsit-o nici bătut. Asta pentru că nu există. În schimb, când am jucat cu Salvador, Gunzerker-ul, am descoperit un mod care regenera muniția coechipierilor. Așadar, acest personaj care pare făcut pentru jafuri solo de bănci, poate îndeplini și o mică parte din rolul de suport atribuit fostului commando. Cool. Koniec, care juca cu Sniper-ul (asasinul Zer0, un personaj misterios cu o pasiune morbidă pentru haiku), a fost deosebit de încântat. Nu știu de ce se bucura el atât de mult, deoarece rata de regenerare era în jur de un glonte și jumătate pe secundă, iar el omora vreo doi oameni pe secundă. Drăguț. OK, nu mai intru în prea multe detalii (wiki-ul jocului vă oferă toate informațiile de care aveți nevoie), ideea este că sistemul a rămas la fel (adică trei arbori de skill-uri, o abilitate specială specifică fiecărei clase), iar mare parte dintre noile skill-uri sunt interesante și utile atât în co-op, cât și în single. Și nu vă fac să simțiți că jucați Borderlands 1 a doua oară. Dacă vreți o prezentare pe scurt, Gunzerker-ul este recomandat celor cu apucături de bandiți mexicani, acei indivizi hotărâți care năvăleau în bancă cu două pistoale în mână și trăgeau de parcă li se regenera muniția (ceea ce se și întâmplă în cazul lui Salvador, care are acces la câteva talente ce-i sporesc muniția din încărcător). Zer0 poate fi dezvoltat în două direcții, ca sniper sau ca un ninja ultra potent (perfect pentru fr0ggy). Axxon, commando-ul, are turela lui și ține dușmanii cu capul la cutie, iar de Sirenă nu m-am atins, dar sigur veți găsi ceva la ea care să vă placă (phaselock?). Ce m-a deranjat puțin e că dificultatea (am jucat pe Normal) jocului nu te obligă să depui prea mult efort în dezvoltarea personajului și nu prea ai cum să o pecești urât de tot. În general, dacă bagi puncte în ce crezi tu că ar fi... cool, te vei descurca onorabil, doar pune punctele alea undeva. E de bine, e de rău, vă las pe voi să decideți. Poate lucrurile se schimbă la al doilea playthrough, când monștrii devin mult mai duri, se moare în draci (ceea ce nu prea contează, căci moartea nu e penalizată dur), dar pentru asta există respec-ul. Care nu costă mult și îl puteți face când vă taie pe voi capul.

O noutate demnă de menționat ar fi Baddas Ranks. Asta doar pentru că atinge unul dintre punctele mele sensibile, adică impactul achievment-urilor asupra gameplay-ului. Întotdeauna am fost de părere că un achievment ar trebui să-mi ofere și altceva decât e-peen. Un bonus, o măslină, o atenție, ceva, altfel sunt aproape inutile (spun „aproape" pentru că sunt și eu om și nu mi-am făcut încă profilul privat, să nu vadă nimeni ce fac eu prin jocuri). În Borderlands 2 există o mulțime de challenges. Omoară 100 cu pistolul, omoară 1000 cu pușca de asalt, fă 25000 de puncte de damage cu grenade și alte provocări de genul. Aveam așa ceva și în primul Borderlands, dar îți dădeau doar experiență. Și nu foarte multă. Ei bine, acum îndeplinirea acestor mini-obiective îți aduce un număr de Badass Points. E bine, acum ne putem măsura exact cantitatea de bărbăție pe centimetru pătrat. Dar nu numai atât, căci, când veți depăși anumite praguri de... „badassdom", veți primi Badass Tokens, pe care le puteți investi în diverse bonusuri: precizie, viteză de regenerare a scutului, șansa să provocați damage elemetal și așa mai departe. Iar aces-















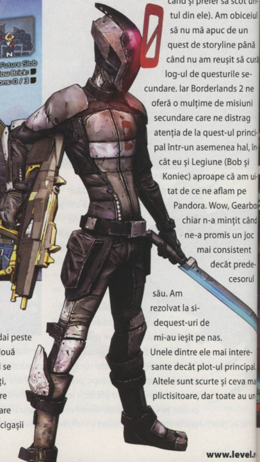


te bonusuri se păstrează și între personaje, deci, dacă veți începe jocul cu un personaj nou, aveți la dispoziție toate bonusurile colectate de personajele anterioare. Foarte drăguț.

Și acum, câteva cuvinte despre nefericiții care se află de cealaltă parte a țevii. Există o cantitate considerabilă de carne de tun, o menajerie întreagă de boși, mini-boși, maxi-boși și alte lighioane speciale. O primă observație ar fi că li s-a micșorat rata de respawn. Un lucru binevenit, căci în primul Borderlands, respawn-ul nesimțit devenea o problemă. Aici, lucrurile s-au mai echilibrat și nu mai ai surpriza ca atunci când te întorci să predai vreun quest care-a durat mai mult de 5 minute, să dai peste aceiași nelegiuiți pe care i-ai mai curățat de două ori înainte. Gearbox a lucrat puțințel și la AI și se simte. Dușmanii nu sunt înfiorător de deștepți, dar parcă au mai mult spirit de autoconservare (bineînțeles, în categoria asta intră doar cei care au idee ce înseamnă autoconservare, nu sinucigașii explozivi), încearcă să se ferească de gloanțe, sunt mai atașați de cover și, în general, reușesc să-ți pună bețe în roate mai mult decât te-ai aștepta de la ei. Au mai apărut și câțiva inamici noi, dintre care cei mai „simpatici" sunt Goliații, brute care, în urma unui headshot, se transformă în brute și mai mari (Raging Goliaths) și vor ataca fără discernământ pe cel mai apropiat nefericit. Dacă nefericitul în cauză e un mob, e și mai bine pentru voi. Însă nu foarte bine, căci goliații cresc în nivel și devin din ce în ce mai răi cu fiecare kill.

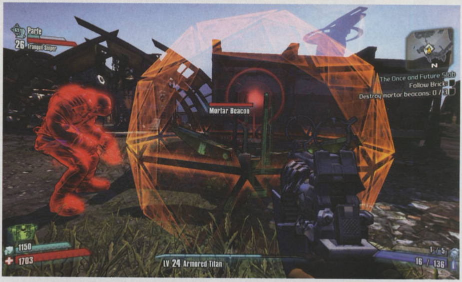
Dulce ca mierea e sidequest-ul patriei

Cred că am petrecut peste patruzeci de ore în Borderlands 2 și n-am reușit să îl termin. De fapt, ca să fiu complet sincer, nu prea am vrut să îl termin. Nu-mi place să-mi închei socotelile prea devreme cu un joc pentru care am plătit bani grei (vorba vine, am primit cod pentru review, dar mai și cumpăr jocuri din când în când și prefer să scot untul din ele). Am obiceiul să nu mă apuc de un quest de storyline până când nu am reușit să curăț log-ul de questurile secundare. Iar Borderlands 2 ne oferă o mulțime de misiuni secundare care ne distrag atenția de la quest-ul principal într-un asemenea hal, încât eu și Legiune (Bob și Koniec) aproape că am uitat de ce ne aflam pe Pandora. Wow, Gearbox chiar n-a mințit când ne-a promis un joc mai consistent decât predecesorul său. Am rezolvat la sidequest-uri de mi-au ieșit pe nas. Unele dintre ele mai interesante decât plot-ul principal. Altele sunt scurte și ceva mai plictisitoare, dar toate au un



lucru în comun: îți prezintă unele dintre cele mai amuzante personaje și situații pe care mi-a fost dat să le văd într-un shooter. Iar Claptrap este, de departe, cel mai simpatic roboțel din multivers. Mie mi se pare că îl depășește pe Wheatley, AI-ul din Portal 2. Chiar dacă știu ce lighioană zace sub carapacea de metal, tot mi-a căzut cu tronc pârdalnicul, și-mi aduc aminte cu oarește tristețe petrecerea de ziua lui...

Fiecare questuleț, cât de mic și insignifiant ar fi, sigur este amuzant și conține măcar o replică de dialog sau un personaj care te fac să te tăvălești pe jos de râs. Din acest punct de vedere, vă recomand să rezolvați cât mai multe, că merită. De exemplu, mă plimbam cu musiu Koniec prin joc (nu mai țin minte exact coordonatele geografice) și, lovit de inspirație, l-am rugat să aștepte până explorez un colțișor întunecat de hartă. Acolo mi-a sărit în față un băștinaș cu o singură doagă, și aia explodată, care mă ruga insistent să îl împușc în față. Dar ce spun eu „mă ruga", omul urla de-a dreptul. SHOOTMEINTHEFACE!!! Piei, Satană! Bang, m-am speriat și l-am împușcat în stomac. Credeți că s-a potolit? Nuuu, omul ținea morțiș să fie împușcat în față. Nu în braț. Nu în picior. Nu în piept. ÎN FAȚĂ!!! Fiindcă râdeam ca un apucat, mi-au trebuit vreo trei încercări ca să termin cel mai simplu quest din Borderlands 2. Să-ți fie țărâna ușoară, Face McShooty! Confruntarea cu un asemenea locuitor mai puțin înzestrat cu rațiune al Pandorei nu este singurul moment WTF prin care veți trece dacă vă băgați nasul peste tot și nu lăsați niciun centimetru pătrat neexplorat. Avem roboțelul care vrea să devină om, o vendettă crâncenă între un clan de irlandezi și o adunătură de rednecks, există și un cult dedicat Sirenei din Borderlands 1 (ba chiar am cărat un viitor martir până la locul martiriului și m-am stricat de râs văzând cu cât devotament se dedica amărâtul CAUZEI, oricare-ar fi fost ea), n-aveți voi atâtea nasuri pentru câte oale nu vă fierb în Borderlands 2. Cu alte cuvinte, imaginația designerilor și a scenariștilor zburdă ca bezmetica întru încântarea amatorilor de umor de toate felurile. Ocazional, redevin serioși și îți trântesc câte una de nu o poți duce (vezi finalul questline-ului primit de la Tiny Tina, o bomboană de fată), dar aceste momente sunt îndeajuns de rare încât să nu-și piardă încărcătura emoțională (căci există una, și este foarte puternică, sau poate sunt eu prea emotiv).



Tot pentru a încuraja explorarea, prin peisaj sunt ascunse bine o serie de holo-tapes, care-ți furnizează fie quest-uri, fie informații de background, cum ar fi istoria unei zone, sau, mai important, motivele pentru care cei patru îndrăzneți au aterizat pe Pandora. Merită descoperite și ascultate. M-a deranjat însă că nu există o arhivă în care să păstrezi toate holo-casetele peste care dai în joc. Deseori se întâmpla ca Handsome Jack să-mi transmită ceva exact când ascultam mai cu nesaț o casetă. Am căutat în zadar o arhivă printre meniurile jocului, să pot relua audiția din momentul în care am fost atât de nepoliticos întrerupt de băgăciosul Jack, dar n-am găsit. Poate un patch viitor va remedia situația.





După cum vă spuneam și mai sus, am deja în jur de patruzeci și cinci de ore de joc și încă n-a reușit să mă plictisească. E drept, singur am fost doar vreo trei ore, în rest am împărțit killcount-ul cu fr0ggy, Koniec și dentistul Bob, trei personaje pitorești, deci tind să cred că secretul stă în modul cooperativ pe care nu-l pot recomanda îndeajuns. Borderlands 2 e un shooter care trebuie neapărat împărțit cu prietenii. Desigur, nu e de lepădat nici în single (deși mie mi se pare cam plictisitor după ce m-am înfruptat din multiplayer), dar adevărata distracție se află în co-op. Dacă n-aveți cu cine să îl jucați, prima reacție ar fi să vă recomand să așteptați o reducere. Altfel, este unul dintre puținele jocuri apărute în 2012 pentru care aș plăti 50 de euro fără prea multe remușcări. Și se anunță lucruri bune în continuare. Deja a apărut primul DLC (hint: e cu pirați, sau așa am dedus din nume, căci nu l-am cumpărat încă) și presimt că pe țeavă se mai află încă vreo trei. Deci, luând în calcul și suportul pentru primul Borderlands, bănuiesc că Borderlands 2 va avea o viață lungă. În ani next-gen. Adică unu, hai, unu și jumătate, ceea ce l-ar transforma într-un Matusalem al noii generații. SHOOTMEINTHEFACE!!!

■ **cioLAN**

VERDICT LEVEL

+
- umorul, grafica
- arsenalul, personajele
- modul co-op

–
- ușor plictisitor în single
- interfața

PE SCURT:
Cea mai încântătoare experiență co-op de la Serious Sam încoace.

9

Gen FPS **Producător** Gearbox **Distribuitor** 2K Games
Ofertant GamersGate.com, GameShop.ro **On-Line** www.borderlands2.com
CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 2.4 GHz **Memorie** 2 GB RAM
Video minimum NVIDIA GeForce 8500 /ATI Radeon HD 2600

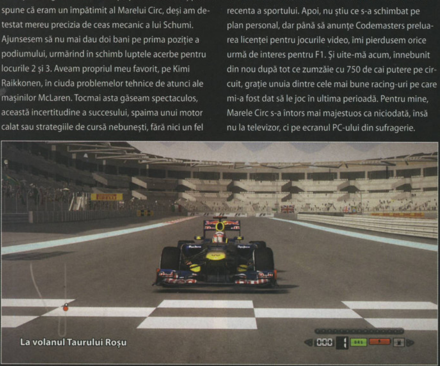
ALTERNATIVA SERIOUS SAM 3
Seriously!



F1 2012

Marele Circ pulsează din nou

A trecut ceva timp de când am urmărit o cursă de Formula 1 de la start la finish. Înainte, obișnuiam să îmi dedic o mare parte din weekend-uri urmărind sesiunile de calificări, interviurile, — știam chiar și strategiile alese de echipe pentru cursă. Aș putea spune că eram un împătimit al Marelui Circ, deși am detestat mereu precizia de ceas mecanic a lui Schumi. Ajunsesem să nu mai dau doi bani pe prima poziție a podiumului, urmărind în schimb luptele acerbe pentru locurile 2 și 3. Aveam propriul meu favorit, pe Kimi Raikkonen, în ciuda problemelor tehnice de atunci ale mașinilor McLaren. Tocmai asta găseam spectaculos, această incertitudine a succesului, spaima unui motor calat sau strategiile de cursă nebunești, fără nici un fel de răsfăț pentru cauciucuri si finanțe. Vroiam să văd spectacol și curaj, rivalități transformate în adevărate dog fight-uri pe circuit. Cine nu își aduce aminte declarațiile de zmeu ale lui Montoya, ori depășirile spectaculoase ale lui Sato? Poate sunt eu nostalgic, dar sezoanele 2006-2009 au fost cele mai intense din istoria recenta a sportului. Apoi, nu știu ce s-a schimbat pe plan personal, dar până să anunțe Codemasters preluarea licenței pentru jocurile video, îmi pierdusem orice urmă de interes pentru F1. Și uite-mă acum, înnebunit din nou după tot ce zumzăie cu 750 de cai putere pe circuit, grație unuia dintre cele mai bune racing-uri pe care mi-a fost dat să le joc în ultima perioadă. Pentru mine, Marele Circ s-a întors mai majestuos ca niciodată, însă nu la televizor, ci pe ecranul PC-ului din sufragerie.



La volanul Taurului Roșu

Celeritas...

Circulă zvonuri prin Păienjeniș cum că nu se mai practică recenziile obiective, reci ca sabia unui războinic got lobotomizat. Nici că se putea mai bine! Vedeți, dacă trebuia să scriu despre formule matematice și aveam da toria să le notez eficiența, atunci obiectivitatea era o necesitate. Numai că, din fericire, am în fața ochilor, lună d lună, creațiile unor oameni ce investesc, pe lângă mund și timp, suflet. Cum poți nota obiectiv pasiunea? Cum poți să pui o notă pe o senzație experimentată individual? Până și grafica unui joc devine tot mai dificil de „jude cat", acum, când mulți savurează mai cu poftă stilul artistic retro. Or, F1 2012 este unul din jocurile care schimbă involuntar (sau nu) regulile, ducând totul la alt nivel. Aic nu mai este vorba numai despre mașină și circuit, deoarece atenția s-a mutat pe tine, pe omul din spatele volanului. Din această cauză, jocul trece printr-o transformare semnificativă: din simplu arcade cu valențe de simulator, se transformă într-o ușă ce duce direct în inima lumii extatice a Marelui Circ. În limba română, termenul latin „celeritas" se poate traduce ca „iuțeală" sau „vitză", și poate adopta cu ușurință rolul definiției celui mai spectaculos sport cu motor. În fond, apanajul unei mași de Formula 1 este viteza. Ușor, dar sigur, în F1 2012 vei ajunge să influențezi direct evoluția echipei tale, până când însăși monopostul începe să se muleze pe matrița propriilor preferințe. După fiecare cursă, rezultatele telemetriei vor ajuta mecanicii să găsească, împreună cu tine, setările optime stilului tău de condus. Pe circuit trebuie să profiți din plin de orice avantaj posibil, în specia atunci când alegi să joci pe un nivel de dificultate avan-





sat, așa că e bine să petreci ceva timp în boxe, experimentând diferite setări ale mașinii, până când nu îți mai rămâne de șlefuit nici măcar o sutime de secundă. Pentru cei care se află la primul contact cu lumea Formulei 1, F1 2012 dispune de un tutorial superb realizat, sub forma unei școli de pilotaj. Mai exact, modul Young Driver Test te poartă pas cu pas prin toate elementele de importanță majoră, definitorii pentru acest sport. Să fiu sincer, nici eu nu știam prea multe despre sistemele KERS și DRS (o să le explic mai pe larg imediat) până să parcurg acest tutorial. Combinația de probe speciale și segmente video este ideală, mai ales că poate fi reluată oricând. Oricum, cei de la Codemasters Racing au gândit F1 2012 astfel încât să fie accesibil unei game largi de jucători, jocul având în proporție de 80% ADN-ul unui arcade. Pe mine m-a atras chestia asta, fiindcă nu am răbdarea necesară unui simulator hardcore și nici nu dispun de gadgeturile obligatorii. Așa cum a spus și Hochmeister Ghinea de multe ori, nu poți scoate untul dintr-un simulator cu tastatura sau controller-ul. Având ceva mai multă experiență dobândită prin titlurile țintite către populația generală, nu mi-a fost greu deloc să-mi lipesc cauciucele de asfaltul pistelor F1. O, și ce piste! Circuitele arată superb și lasă senzația că au fost recreate cu multă grijă, desigur, la nivelul unui joc fără prea multe pretenții de realism covârșitor. Viteza te fură des pe anumite porțiuni și, de foarte multe ori, ești tentat să accelerezi la limită, numai că monoposturile moderne, adevărate bestii impetuoase, sunt suficient de imprevizibile încât să pedepsească crunt șovăiala, mai ales în absența driving assist-urilor. Deși este disponibil, eu nu recomand folosirea indicatorului de trasă perfectă, fiindcă reduce mult din frumusețea jocului și atrage privirea la botul mașinii, o greșeală frecventă a „piloților" începători. Cine dorește să-și testeze limitele înainte de a începe o carieră, poate să o facă în Season Challenge, un mod mai apropiat de tradiționalele campionate din alte jocuri „cu curse". Spre deosebire de Career, unde avansezi spre echipe mari în funcție de rezultate, aici poți alege de la bun început pe cine vrei să reprezinți pe circuit. Nici micromanagementul seturilor de pneuri și al configurației monopostului nu mai este disponibil în detaliu, fiind înlocuit de un slide-bar cu setări rapide. Bun pentru cei grăbiți, dar crema jocului se lasă gustată odată cu primii pași din cariera de pilot profesionist. În funcție de rezultatele obținute în Young Driver Test, vei pilota, pentru început, monopostul unei echipe ceva mai modeste, urmând să-ți construiești reputația câștigând cât mai multe curse și îndeplinind obiectivele secundare propuse de conducerea echipei respective. O reputație solidă aduce oferte solide, așa că merită să transpiri puțin și să dai ce ai mai bun de la prima ieșire pe pistă. Dacă tot am menționat obiectivele secundare, acestea pot aduce bonusuri sub forma unor îmbunătățiri în mecanica mașinii, pneuri mai rezistente etc. Cred că nu trebuie să mai subliniez importanța lor într-un sport unde diferența dintre învingător și învins poate să stea într-o sutime de secundă. De exemplu, pe Shanghai International, mecanicul șef al Scuderiei Torro Rosso te însărcinează cu un test de răcire al frânelor. Dacă reușești să stai sub un anumit prag fără să calci frâna, ești răsplătit cu un plus de 5% eficiență în puterea de oprire. Și da, VREI acele 5 procente! Apoi, un pilot pro stă mereu cu ochii pe emailul ingame, unde sunt trecute informații vitale despre calificări, cursă, starea mașinii și rapoartele meteo. Cel mai mare dușman al strategiei pneurilor este vremea schimbătoare, so pay attention!



Perfecțiunea întruchipată



Pit stop, clipe de tensiune maximă





Vremea schimbătoare poate aduce oricând o ploaie zdravănă.



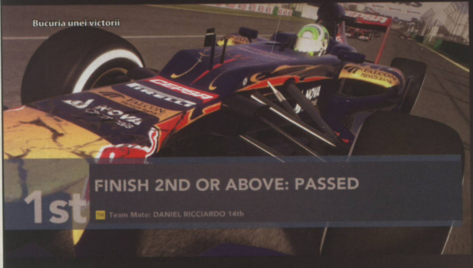
...et Circenses

Un monopost modern de Formula 1 generează suficientă forță deportantă încât ar putea să ruleze pe tavanul unui tunel. Cu capul în jos. Invers. Do you get my point? Pentru a realiza acest lucru, 750 de cai putere conlucrează cu aerodinamica și pneurile într-un balet al perfecțiunii mecanice. Fiecare unghi al aripii frontale, fiecare moleculă din compoziția cauciucului, absolut fiecare gram din masa șasiului, totul contează într-o măsură uriașă. Numai că, fără un pilot potrivit, mașina este redusă la o masă inertă de carbon și aluminiu. Omul din spatele volanului este cel care stăpânește bestia. În F1 2012, așa cum spuneam și mai devreme, pilotul devine componenta principală. De tine depind toate deciziile majore, începând cu strategia pneurilor și până la cantitatea de combustibil din rezervor. Atenție maximă la alegerile făcute, căci pe dificultatea maximă, oponenții profită de orice oportunitate tactică la îndemână, pentru a trece primii linia de finish. În avantajul tău vin sistemele KERS (Kinetic Energy Recovery System) și DRS (Drag Reduction System). Aceste două gadgeturi, introduse recent în Formula 1, schimbă radical situația de pe circuit. Primul recuperează energia cinetică rezultată în urma frânării și o stochează într-o baterie limitată la 400kJ, fiind disponibilă sub forma unui boost de putere, o dată la fiecare tur de pistă. DRS-ul funcționează prin deschiderea flapsului de pe eleronul din spate, sporind aerodinamicitatea mașinii în detrimentul forței deportante, însă folosirea acestuia este condiționată de FIA, numai pe anumite zone ale circuitului. În orice caz, stăpânirea acestor două sisteme, precum și cunoașterea limitelor monopostului în condițiile de vreme rea, sunt esențiale pentru a concura cu succes în F1 2012. AI-ul nu pune mari probleme și este ușor de presat în viraje. De obicei frânează cu precauție și lasă suficient loc pentru depășiri, cu toate că se cramponează de ajutorul oferit de DRS pe porțiunile drepte și tinde să recupereze terenul pierdut destul de repede. E bine să arunci mereu o privire în oglinda retrovizoare, pentru a-i bloca tentativele de depășire lansată.



Un mod singleplayer interesant – unde toate aceste deprinderi sunt esențiale – este Proving Grounds. Vei avea de înfruntat, rând pe rând, legendele Marelui Circ, în probe speciale, menite să îți împingă la limită reflexele și strategiile de cursă. Sigur că nu lipsesc nici tradiționalele Quickrace, Time Attack și Time Trial, jocul oferind suficient conținut pentru a ține lipit de monitor până și cel mai exigent împătimit al genului. Pentru cine reușește să înțeleagă că F1 2012 nu este un simulator pretențios, ci un racing arcade al cărui unic scop este spectacolul, creația celor de la Codemasters Racing devine o bijuterie de colecție. Grafica este incredibilă, motorul EGO Engine 2.0 arătându-și colții pe DirectX 11. Mașinile sunt modelate demențial, toate detaliile de finețe fiind la locul lor. Cred că mi-am petrecut 15 minute admirând complexitatea aripii frontale și aglomerația de butoane prezentă pe volan. Nici sunetul furios al motoarelor turate la maxim nu este mai prejos. De fapt, sunt foarte puține lucruri de reproșat vis-a-vis de F1 2012, atât de puține încât nu pot să numesc ceva anume. Recunosc că am fost absorbit total de Career, motiv pentru care am cam ignorat partea de multiplayer, însă am avut ocazia să experimentez una din probele săptămânale disponibile prin Racenet, cât și modurile online, LAN și split screen, cel din urmă fiind de-a dreptul delicios! Jocul nu face rabat la calitate și conținut, din acest punct de vedere putând fi considerat unul dintre cele mai bune titluri F1 din toate timpurile. Garantează zeci, poate chiar sute de ore pline ochi de distracție și provocări. Eu îl recomand cu căldură oricui, nu doar celor pasionați de Formula 1. ■

Aidan



Bucuria unei victorii

VERDICT LEVEL

+
- cel mai bun joc cu și despre Formula 1 din ultimii ani
- gameplay sublim, fără cusur
- realizat impecabil din punct de vedere tehnic

–
- mult prea arcade pentru gusturile unora

PE SCURT:
Un dans armonios pe circuit; o împletire între viteză, echilibru și perfecțiune.

9.

Gen Racing **Producător** Codemasters Birmingham **Distribuitor** Codemasters
Ofertant store.steampowered.com **Online** codemasters.com/uk/f12012/pc

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 1 GB VRAM

ALTERNATIVA F1 2010, F1 2012
Tot producții Codemasters, însă ceva mai slăbuțe decât versiunea 2012. Totuși, merită încercate.



Calul de dar (masochist)

DARK SOULS™

PREPARE TO DIE EDITION

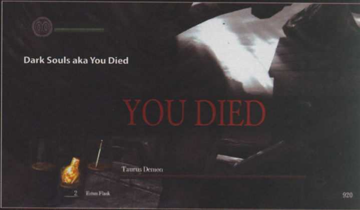


Și acum, pe unde?

Puține jocuri ajung să se bucure de notorietate la același nivel cu Dark Souls. Fenomenul din spatele capodoperei lui Hidetaka Miyazaki este, cu certitudine, mult mai profund decât ar părea la prima vedere, legiuni de fani aducându-i osanale cu fiecare ocazie și urmând necondiționat calea crudă, neiertătoare, a unuia dintre cele mai dificile jocuri din ultimii ani. De fapt, aș putea spune că Dark Souls este mai mult infam – dacă extindeți sensul termenului cât de mult posibil – decât notoriu. Călătoria prin lumea din DS nu este una încărcată cu eroism și curaj nebunesc, ci o experiență tiranică, dominată de frică și autoconservare. Refuz să-i cred pe lăudăroși, în special pe cei care afirmă că au trecut fluierând prin Dark Souls, fiindcă jocul este gândit astfel încât să nu permită un rush descreierat. Probabil că mulți dintre posesorii unei console au avut ocazia să-l încerce deja și au habar despre ce vorbesc eu aici, tremurând înspăimântați la vederea mesajului *You died* scris pe ecran. Cât despre jucătorii loiali tastaturii și mouse-ului, așteptarea înfăptuirii unui miracol a luat sfârșit, deoarece studiourile From Software au decis, la insistențele publicului, să porteze DS și pe PC. Să fi fost o mișcare înțeleaptă pentru viitorul francizei? Ei, știți cum se spune, calul de dar nu se caută la dinți, dacă nu vrei să te „caute" el cu o copită în inimă.

BDSMRPG

Pentru Dark Souls, acest review nu este primul apărut în paginile revistei. Dacă aș judeca jocul strict din perspectiva unui titlu destinat PC-ului, atunci ar trebui să mă distanțez puternic de nota primită în recenzia pentru varianta de consolă și aș comite o eroare gravă. În numărul din decembrie 2011, Dark Souls înscria un *whooping* 9.6 de la Caleb, notă, zic eu, meritată pe deplin. Vedeți voi, deși controlul din mouse și tastatură este mai retardat ca Opie (am început să mă uit iarăși la Family Guy, așa că referința era inevitabilă), varianta Prepare to Die nu a fost niciodată gândită drept o portare pretențioasă. Mai precis, Dark Souls nu a fost conceput de la bun început pentru calculatoarele noastre mult iubite. Prepare To Die Edition este capabil să ruleze pe PC și nimic mai mult. Din această cauză, pentru o experiență „normală", e musai să împliniți minimum două condiții: în primul rând, să vă aflați în posesia unui controller compatibil, preferabil unul pentru Xbox 360. În al doilea rând, nu strică să folosiți DSfix, un unlocker capabil să deblocheze rezoluții mai mari de 1024x768 și peste 30 fps. Altfel, jocul este o tortură, în cel mai strict sens al termenului. Oricum, dificultatea campaniei din Dark Souls poate să transforme statul în fața monitorului într-o ședință de BDSM, condimentată cu un vârf de waterboarding, urmat de un număr de jonglerie ce implică vipere și motofierăstraie. Nu de puține ori m-am trezit izbind cu



Dark Souls aka You Died

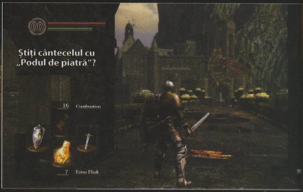


Aproape că mi-ar plăcea un picnic aici.



Ceva groaznic o să se întâmple dacă merg înainte.





Știți cântecelul cu „Podul de piatră"?



Pe el scrie „You Died".

pumnul în tastatură sau aruncând prin casă controller-ul după câte un undead imaginar, ascuns după ușă. Fie am eu fitilul prea scurt, ori jocul chiar are momente în care îți scoate peri albi. Totuși, Dark Souls nu a uitat ce înseamnă provocarea cinstită, fiind unul dintre puținele RPG-uri moderne ce pun accent pe răbdare și tactică, la un nivel nemaiîntâlnit de pretențios. Cheia supraviețuirii constă în tăria nervilor de oțel și calcularea fiecărei mișcări în avans, ca într-un joc de șah pe viață și pe moarte. Cea mai mică greșeală este penalizată dur, avântul nebunesc în toiul luptei însemnând sinucidere curată. Din multe puncte de vedere, jocul este comparabil cu viața muritorului de rând: de fiecare dată când reușești să învingi un obstacol nefiresc de dificil și îți întorci spatele pentru o secundă, un schelet, până atunci bine ascuns în dulap, îți înfige lama rece a cuțitului în spate, metaforic vorbind. Așa se întâmplă și în DS, la fiecare pas și colț de coridor întunecat. Când crezi că ai scăpat definitiv de un boss și ești în siguranță, se trezește câte un nemort bine pitit să îți sară la gât, învârtind o sabie ruginită în mână, iar săbiile ruginite înseamnă o potențială infecție cu tetanos. Bine, în Dark Souls nu există tetanos, dar ce mai contează unde colcăie bacteriile de fălcariță?! După 30 de minute in game, nici voi nu o să mai știți dacă sunteți încă în planul realității camerei voastre sau ați pășit cumva într-un limbo etern, de unde nu există scăpare decât prin moarte.



Aștia doi parcă au băut cam mult...



The Big Red Gimp

Felicitări, ai crăpat!

În spatele dificultății incredibile se află cel mai hardcore RPG pur-sânge. Deși mecanica jocului nu este atât de complexă pe cât v-ați aștepta, totul, de la meniuri la descrierea itemelor, este structurat laconic, lapidar. Asta nu înseamnă că Dark Souls își lasă jucătorii să orbecăie ca niște zombie prin tenebre. Își mai aduce cineva aminte jocurile copilăriei, cele în care trebuia să găsești, fără nicio săgeată ajutătoare, butonul X pentru a deschide ușa Y? Acolo, singurele resurse erau imaginația și răbdarea. Ei bine, exact asta cere DS de la jucător. Cu răbdare, imaginație și perseverență, nimic nu este imposibil, căci Dark Souls nu e un test, nu separă gloata de elită, ci face exact ce trebuie să facă un joc serios. Probabil că noi suntem cei afectați de o schimbare profundă. După simplificarea excesivă a titlurilor recente, este foarte probabil să facem o confuzie groaznică între o provocare solicitantă și o corvoadă imposibil de dus până la capăt. În acest caz, nici nu se poate pune problema unui joc slab calitativ. Nu am experimentat niciodată o atmosferă atât de apăsătoare și cutremurătoare ca cea din Dark Souls. Dacă există un iad, atunci cu siguranță e mai blând decât ce mi-a fost dat să văd pe parcursul campaniei născocite de From Software. Fiecare colțișor din lumea jocului inspiră o frică bolnăvicioasă, de parcă totul e zidit din pietre funerare, trăsătură ce pornește încă din intro și se extinde până la final. Povestea are ca element central elucidarea misterului din jurul unui blestem ce răpune sufletele oamenilor și îi transformă în cadavre ambulante, cunoscute drept *hollows*, lipsite de orice trăsătură spirituală umană. Până și tu, personajul cheie din toată


The Big Black Dragon





aventura, împărtășești aceeași soartă. Din această cauză, sufletele (Souls), moneda de schimb din DS și umanitatea (Humanity) devin principalele tale resurse, față de care aș recomanda din inimă cumpătare, mai ales că cea din urmă este extrem de rară și importantă. Fiecare suflet sau punct de Humanity poate face diferența dintre eșec și reușită, indiferent de clasa aleasă la începutul jocului. Cu toate că, din multe puncte de vedere, Dark Souls se abate de la formula clasică, se regăsesc elemente tradiționale oricărui RPG old school: clase bine definite și clar diferențiate, un sistem complex de magie, evoluția personajului pe baza îmbunătățirii abilităților, ba chiar și o abundență de iteme cu proprietăți speciale. Doar că aici nu există o formulă garantată pentru invincibilitate, indiferent că ești înțolit în platoșe sau în cârpe. Pentru orice bonus dobândit, se găsește mereu un monstru capabil să-l ignore. Ori de cât ori simțeam un rush de adrenalină și plecam ca berbecul la atac, muream subit. Adică, e de ajuns să privești cerul din Dark Souls, mohorât precum o epidemie de ciumă, pentru a înțelege cât de nesemnificativ este tăișul spadei tale în vastul său univers. Nu de puține ori, o să vezi scris pe ecran *You died*, uneori din cauze stupide. Eram gata să pregătesc funia și săpunul când am răpus în Undead Burg marele Minotaur Demon, doar ca să cad din neatenție de pe pod. Mai are rost să zic că tot ce trecusem prin sabie până la el făcuse respawn? De unul singur, ghidat numai de instinct, nu ai sorți siguri de izbândă. Noroc că cei de la From Software au născocit o metodă sublimă pentru a aduce la un loc eforturile eroilor ce se incumetă să se aventureze în tainele întunericului tăcut.

Need Humanity!

Locul de întâlnire al sufletelor determinate să salveze spiritualitatea omenirii este focul de tabără. Presupun că există o metaforă ascunsă în spatele acestei decizii de a pune focul în centrul unei lumi puternic influențate de misticism. Japonezii au tendința de a-și încărca jocurile cu simboluri și metafore, iar Dark Souls este plin de sensuri ascunse. Până și vocile lipsite de viață, de suflet, ale NPC-urilor îți amintesc mereu că te afli într-o lume care și-a pierdut inocența. Nu înțelegeți greșit remarca mea la adresa vocilor, acestea sunt superb puse în scenă, dar izvorăsc din adâncul unor personaje schingiuite de lumea blestemată pe care o populează. Cum spuneam, nimic nu e mai îmbucurător decât licărirea unui foc, mai ales atunci când fiecare pas înainte e un potențial drum spre moartea virtuală. În aceste puncte cheie, bonfires, poți să îți îmbunătățești abilitățile caracterului, cheltuind sufletele acumulate pe parcursul nivelului, sau poți să consumi punctele de Humanity și să redevii om. În forma hollow, adică lipsit


Bătut cu un copac





de viață în adevăratul sens al cuvântului, personajul tău nu este o ființă completă. Conceptul este ceva mai complex în totalitatea sa, însă, pe scurt, unele NPC-uri nu îți vor permite accesul la anumite opțiuni de dialog, iar itemele folositoare sunt ceva mai rare, pe lângă faptul că un hollow nu are nici pe departe același potențial în luptă ca un caracter aflat în formă umană. Dar, cel mai mare setback al unui hollow este imposibilitatea acestuia de a deschide porțile lumii sale spre alți jucători. Acest concept inedit de multiplayer, anume fuzionarea unei experiențe de joc eminamente single cu un univers online activ, adaugă o notă de unicitate campaniei din Dark Souls. Un alt jucător poate să îți sară în ajutor atunci când ai nevoie mai mare, asta dacă nu decide să îți invadeze lumea și să te ucidă fără scrupule, așa cum am pățit eu în 9 din 10 cazuri. Ce-i drept, m-am trezit făcând același lucru de câteva ori, fiindcă nimic nu-i mai dulce ca sadismul pixelat. Versiunea PC adaugă un element nou, sub forma unei arene PVP în care se pot încăiera pe viață și pe moarte până la patru jucători. Pretty nifty, dacă simți nevoia să refulezi. De asemenea, peste tot sunt răspândite mesaje lăsate în urmă de alți jucători, unele folositoare, altele mai puțin. Sunt curios dacă am reușit să conving pe cineva să se arunce în flăcările dragonului de pe pod, în loc să coboare frumos pe scara laterală. Ups, am spus prea multe? Merit să fiu pedepsit! Acum, lăsând glumele kinky la o parte, nu există pedeapsă suficient de crudă în toate celelalte RPG-uri, luate la un loc, ca cea a unui șobolan din DS, și nu mă refer la cei uriași. Până și rozătoarele subnutrite sunt capabile să te execute rapid, în special atunci când atacă în haită. Luați individual, departe de grup, oponenții din Dark Souls nu sunt imposibil de învins, cu toate că ridică suficiente probleme, mulțumită celui mai bine realizat sistem de combat pe care l-am văzut vreodată. Luptele sunt atât de convingătoare, animațiile bucurându-se de o fluiditate uimitoare, încât uiți că ai în față un simplu joc și te trezești zvâcnind la fiecare lovitură barată și răcnind barbar la câte un critical strike. Miyazaki știe să absoarbă jucătorii în lumea creației sale, în ciuda dificultății exacerbate, ridicată la nivel de artă. Tensiunea atinge cote maxime în momentul întâlnirii cu un boss, cel puțin până când strategia ce asigură victoria devine evidentă – tactica tank & spank ieșind din discuție de la bun început. Un sfat prietenesc: încercați să folosiți cu cap punctele de Humanity, preferabil pentru a upgrada cantitatea de poțiuni (Estus Flask) și pentru a scăpa de forma hollow, cu precădere în acele zone simțitor mai dificile decât restul. În rest, sunteți pe cont propriu.

Dulcele gust amar

Dark Souls: Prepare To Die Edition nu este un joc ușor, nici nu sclipește printr-o grafică pompoasă și, cu certitudine, nu se adresează celor instabili emoțional. Creația celor de la From Software necesită devotament din partea jucătorului, promițând în schimb o călătorie unică, o mixtură volatilă de aventură, poveste și lupte spectaculoase. Lumea jocului e atât de bine gândită și convingătoare, încât de foarte multe ori am avut senzația că o parcurg în realitate, de parcă pașii războinicului de pe monitor erau ai mei. Mă bucur că primul meu contact cu succesorul spiritual al lui Demon's Souls a fost cel cu varianta PC, fiindcă am avut ocazia să mor și în cele patru zone noi. Pentru cine savurează cu zâmbetul pe buze o doză de lugubru și e convins că poate să învingă orice obstacol, Dark Souls o să devină ușor jocul preferat. Puține alte jocuri reușesc să construiască o atmosferă atât de apăsătoare și misterioasă, fără să sacrifice nimic din gameplay. În fond, contează călătoria, nu destinația, lucru pe care producătorii din spatele acestei capodopere l-au înțeles pe deplin. Trecerea de la subtil la epic se face ușor în Dark Souls, printr-un contrast gnoseologic: atunci când ești convins că ai învățat tot ce era de învățat și cunoști o cale sigură spre victorie... You died.

■ **Aidan**





VERDICT LEVEL

\+
- o lume unică și fascinantă, în ciuda atmosferei lugubre
- gameplay fantastic; multiplayer pe măsură
- inovator dintr-o groază de motive evidente

\−
- varianta pentru PC putea să fie ceva mai bine cizelată

PE SCURT:
Atunci când nu te ucide fără remușcări, Dark Souls te poartă prin cea mai intensă aventură posibilă. That kind of game.

9.5

Gen Action RPG **Producător** From Software **Distribuitor** Namco Bandai
Ofertant GamersGate.com **Online** preparetodie.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 1 GB VRAM

ALTERNATIVA DOMINATRIX
O dominatrix este singura alternativă la Dark Souls. Nu știu unde puteți găsi una, dar fiți siguri că nu o să vă pedepsească greșelile la fel de dur precum jocul celor de la From Software.



INVERSION

Mediocritatea este mama învățăturii

E greu să pleci la drum cu un bagaj voluminos de critici în spate. Când am început să joc Inversion, citisem deja câte ceva despre el, iar în mare parte părerile nu erau foarte măgulitoare. Câteva ore mai târziu, îmi dădeam seama și de ce. Mi se pare că un verdict simplu, direct și la obiect i se potrivește ca o mănușă lui Inversion, fiindcă îi seamănă întru totul. Este un joc de acțiune tipic, cu multe momente de gameplay distractiv, cel puțin dacă ești fan al noului stil *shoot and cover*, cu toate briz-briz-urile moderne aferente, grafică de secolul 21 și o durată, luând în calcul că poate fi parcurs inclusiv în co-op, satisfăcătoare. Și atât.

Povestea se învârte în jurul faptului că o invazie extraterestră, care vine la pachet cu drastice disturbanțe gravitaționale, coincide cu ziua de naștere a ficei protagonistului, stereotipul polițistului gata să calce pe cadavre ca justiția oarbă să triumfe la final. În mod absolut evident, toate planurile domestice ale respectivului sunt date peste cap, iar de aici intriga își ia avânt și dezvoltă un fundal care ar trebui să dea sens carnagiului pe care jucătorul îl va dezlănțui. Toată tărășenia mi-a adus aminte de Far Cry (în Inversion ai însă mult mai multe secvențe cinematice și, chipurile, momente de cumpănă emoțională), în sensul în care orice gamer cu scaun la cap își va vedea de joc, ignorând toată această inutilă sforțare a producătorului. Din păcate, Far Cry avea ce să-ți ofere – un gameplay superb –, pe când Inversion nu-ți poate servi decât o experiență mai modestă: o ciorbă reîncălzită de diverse elemente împrumutate.

Marea majoritate a timpului ți-o vei petrece repetând mecanica de care aminteam – ascunde-te, ieși, trage, ascunde-te. Nu poți spune că este prost implementată, iar eu, care nu mai jucasem nimic atât de antrenant și violent de mult, pot spune că nu m-am plictisit. Manipularea gravitațională asigură puțină diversitate și e pretext pentru câteva puzzle-uri superficiale. Aici este evident că se putea jongla mai cu imaginație, însă secvențele în care te folosești de această abilitate sunt suficient de spectaculoase încât să te facă să nu te gândești la asta pe moment. De fapt, în asta constă tot chix-ul acestui joc: fără să fie prost sau exagerat de searbăd, nu se remarcă cu adevărat prin mai nimic. Te simți bine aruncând cu mașini în porcoșeniile extraterestre, te împinge ața să joci mai departe în virtutea inerției shooter-istice pe care am contractat-o de la Doom încoace și... cam atât.

Multiplayer-ul suferă de același sindrom. Sincer, nu-mi imaginez ceva mai tipic, *streamlined* cum zice americanul: te poți distra câteva ore în compania lui, dar mediocritatea lui absolută îți va da la un moment dat ghiont să cauți o altă sursă de divertisment mai puțin comună. Singurul mod interesant este un fel de leapșă cu puterile gravitaționale, însă e clar că Inversion nu are un viitor de aur pe piața capricioasă a shooter-elor multi.



Grafica și sunetul sunt foarte OK, demne de o cauză mai bună. Însă banalitatea își face și aici loc cu coatele prin interpretările actorilor care sunt mai degrabă rizibile exact în momentele în care jocul plusează pe coarda dramatică. Ar mai fi ceva de spus?! Ah, da, faptul că poți trece prin Inversion c-un prieten de toartă, râzând nebunește de umorul involuntar al jocului și împușcând frățește tot ce mișcă, mai atenuează din mediocritatea titlului de față. Nu vă va aduce mai multă profunzime sau conținut nou, dar cel puțin vă cimentează o amiciție.

Radu Sorop



VERDICT LEVEL

+
- acțiune de dragul acțiunii
- co-op cu bere și chips-uri

–
- mediocru până la Dumnezeu, povestea falsează
- exploatare redusă a posibilităților de gameplay care implică manipularea gravitației

PE SCURT:
Dacă sunteți unul dintre aceia cărora câteva ore în compania unui joc de acțiune absolut generic le oferă satisfacție, atunci Inversion este varianta adusă la zi, care profită de toate micile giumbușlucuri ale industriei. Nu-i nici rău, nu-i nici bun. E și el ca să fie.

7

Gen Action **Producător** Saber Interactive **Distribuitor** Namco Bandai
Ofertant GamersGate.com **On-Line** inversion.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Core 2 Duo 1.8 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8800

ALTERNATIVA GEARS OF WAR
Vărul de la oraș, mult mai faimos și mai glam al lui Inversion.



GALAXY ON FIRE 2™ FULL HD

De-alea grele printre stele

Spațiul. Penultima frontieră. Dincolo de spațiu se găsește universul teribilei felii de pâine cu unt, imposibil de cuprins și înțeles de către mintea umană, un loc în care legile fizicii nu se mai aplică, timpul curge haotic, iar lucrurile sunt aranjate după orânduirea unei geometrii non-euclidiene. Indiferent de circumstanțe, în orice situație, felia o să cadă mereu cu partea unsă în jos, distrugând din fașă premisa unei zile perfecte. Aș putea să scriu sute de pagini despre pericolele unui mic dejun și nu ar fi de ajuns. În fond, orice alt subiect este mai interesant și mai demn de atenție decât background-ul poveștii din Galaxy on Fire 2 HD.

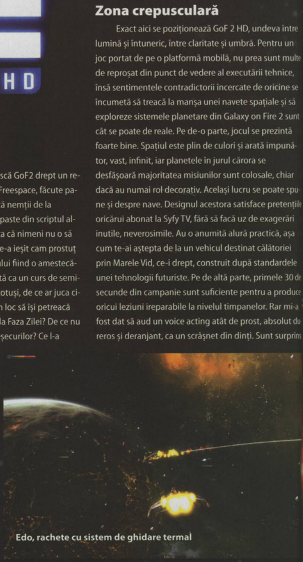
Producătorii puteau lejer să servească GoF2 drept un remake al mai vechilor Freelancer și Freespace, făcute pachet. Pe alocuri, am avut senzația că nemții de la Fishlabs au dat pur și simplu copy/paste din scriptul altor simulatoare spațiale, în speranța că nimeni nu o să observe „furtișagul". Pe deasupra, le-a ieșit cam prostuț treaba, întreaga dimensiune a jocului fiind o amestecătură nereușită și la fel de interesantă ca un curs de semiotică, ținut luni, la 8 dimineața. Și totuși, de ce ar juca cineva Galaxy On Fire 2 cu plăcere, în loc să își petreacă timpul gândindu-se la tipesele de la Faza Zilei? De ce nu merită aruncat în colțul prăfuit al eșecurilor? Ce l-a transformat într-o metodă captivantă de relaxare spațială? Toate aceste întrebări își găsesc răspunsurile în locul unde lucrurile normale nu se petrec foarte des...

Zona crepusculară

Exact aici se poziționează GoF 2 HD, undeva între lumină și întuneric, între claritate și umbră. Pentru un joc portat de pe o platformă mobilă, nu prea sunt multe de reproșat din punct de vedere al executării tehnice, însă sentimentele contradictorii încercate de oricine se încumetă să treacă la manșa unei navete spațiale și să exploreze sistemele planetare din Galaxy on Fire 2 sunt cât se poate de reale. Pe de-o parte, jocul se prezintă foarte bine. Spațiul este plin de culori și arată impunător, vast, infinit, iar planetele în jurul cărora se desfășoară majoritatea misiunilor sunt colosale, chiar dacă au numai rol decorativ. Același lucru se poate spune și despre nave. Designul acestora satisface pretențiile oricărui abonat la Syfy TV, fără să facă uz de exagerări inutile, neverosimile. Au o anumită alură practică, așa cum te-ai aștepta de la un vehicul destinat călătoriei prin Marele Vid, ce-i drept, construit după standardele unei tehnologii futuriste. Pe de altă parte, primele 30 de secunde din campanie sunt suficiente pentru a produce oricui leziuni ireparabile la nivelul timpanelor. Rar mi-a fost dat să aud un voice acting atât de prost, absolut dureros și deranjant, ca un scrâșnet din dinți. Sunt surprins



My baby, în parcarea spațială



Edo, rachete cu sistem de ghidare termal



La dat găuri prin asteroizi



Pe tine nu cumva te știu din Commander Keen?

că nu m-am ales cu otită după ce am rezistat eroic conversațiilor de la bordul stațiilor spațiale, locații unde ești nevoit să andochezi destul de des. Singurul joc comparabil cu Galaxy on Fire 2 HD din acest punct de vedere este bătrânul Crusader: No Remorse (câh!). Conform unui studiu recent, realizat în Kamceatka de către un grup de cercetători bolivieni, majoritatea utilizatorilor de PC știu să citească, așa că o decizie mult mai înțeleaptă era renunțarea la vocile dezastruoase și păstrarea dialogurilor numai în formă scrisă. Oricum, nu sunt cine știe ce realizare narativă. O să vă loviți de toate clișeele posibile din această galaxie (și nu numai): călătorii spontane și neprevăzute în timp, găuri de vierme din care roiesc extratereștrii cei răi, pirați spațiali răgușiți și tipa pentru care merită să lupți. Dar, să presupunem că nu vă lăsați descurajați și sunteți deciși să îi dați jocului o șansă. Good call, fiindcă dincolo de cacofonia auditivă se ascunde o listă întreagă de puncte forte, suficient de lungă încât să spele rușinea unui story generic și incredibil de prost pus în scenă. Deoarece își împarte 90% din ADN cu Freelancer, GoF 2 pune mare preț pe acțiune. O părticică din spațiu se transformă într-un teren de joacă, prin care poți zburda liber la bordul navei, câștigând credite și întărindu-ți reputația de pilot intergalactic, activitate destul de plăcută, până la un punct, mai ales că sunt disponibile sute de misiuni secundare, din categoria „omoară toți pirații" sau „minează 10 tone de cutare metal". Din nefericire, jocul este gândit în așa fel, încât obiectivele nu se desfășoară niciodată în adâncul spațiului, ci numai în jurul unor masive stații orbitale sau în apropierea câmpurilor de asteroizi. Cu toate că ai posibilitatea să sari de la o planetă la alta, nu ai niciodată senzația de distanță imensă, de mister; nu ești stimulat să explorezi, fiindcă știi mereu la ce să te aștepți. Păcat, căci în feeling-ul de Magellan cosmic stă toată frumusețea unui space sim. De bine, de rău, jocul include un aspect economic, redus la cea mai simplă formă posibilă. Fiecare navă dispune de o cală, de obicei, navele mai grele având capacitatea de transport foarte mare. Ca să faci comerț, nu trebuie decât să încarci bunuri (găsești orice, de la băutură la... organe) în punctul A și să vinzi în punctul B, la un preț mai bun. Simplu și eficient. Pentru cei cu înclinații de miner spațial, Galaxy on Fire 2 dispune de un minijoc simpătict (și la fel de diminutivat ca „ciorbița de văcuță"). Mai exact, odată ce nava este echipată cu un mecanism de foraj, orice asteroid poate fi minat, poziționând mereu freza instabilă într-un sistem de cercuri concentrice, până când ajunge la miezul bogat al rocii. Freza nu este singura aparatură ce se poate monta pe navă, fiecare model având un număr de sloturi pentru echipament suplimentar și armament, de la propulsoare cu tracțiune vectorială, până la bombe electromagnetice, senzori sau turele controlabile independent. Eu am folosit cu precădere tunurile cu cadență ridicată și rachetele dirijabile, montate pe o navă de clasă mijlocie. Practic, am mers pe mâna compromisului și, aparent, am ales bine. Campania a fost floare la ureche,







Restaurantul „Ciuperca"





chiar și în situațiile unde inamicul m-a depășit numeric. AI-ul se comportă extrem de previzibil într-un dogfight, câteva manevre evazive fiind suficiente pentru a te poziționa în spatele navei inamice. Cât timp nu ești prins în foc incrucișat, scutul și fuzelajul navei pot încasa fără probleme laserele oponenților. În esență, este suficient să ataci primul, fără ezitare, pentru a nu ieși șifonat dintr-un random encounter.

Gaura din vierme

Ah, povestea, da, trebuie să ating și subiectul story. Nici nu știu cum să încep fără să-i fac din start o defavoare. În mare parte, povestea este alcătuită numai din bucăți luate de prin alte titluri asemenatoare și lipite astfel încât să formeze un întreg coerent. Keith T. Maxwell, adică tu, pilot al flotei spațiale Terrane, te trezești transportat în viitor, după un skirmish cu un grup de pirați. Desigur, ești salvat de un negutător shady și pus la muncă până îți permiți propria navă. Sună cunoscut? Dacă saltul în timp nu era suficient să-ți strice ziua, afli că ai ajuns tocmai în celălalt capăt al galaxiei, unde imperiile extraterestre o pun de-un război rece de toată frumusețea. Dar, în toiul acestui conflict haotic, de undeva din adâncul cosmosului întunecat și periculos, o rasă de extratereștri malefici amenință cu anihilarea totală întreaga viață. Cel puțin, asta cred că le era intenția, The Voids nefiind faimoși pentru talentul în comunicare. În fața unei astfel de amenințări, toată lumea pune osul la muncă, cu excepția lui Keith, căruia încep să-i ardă călcâiele după o hot scientist chick (nu găsesc un echivalent potrivit în limba română). În fine, poți alege să mergi pe linia principală a campaniei sau poți să faci o avere din comerț și muncă de mercenar. Nu vreau să par răutăcios în acest review, însă Galaxy on Fire 2 nu se ia nici de unul singur în serios. Tot ce se întâmplă în jurul subiectului poveștii îți dă senzația că ar fi cusut cu ață albă și realizat în grabă, în contrast cu unele aspecte foarte faine ale jocului – iar aici amintesc din nou navele bestial realizate, zborul prin vid și posibilitățile variate de customizare. Fără să îți dai seama cum, sau de ce, jocul reușește să te absoarbă în universul său, până când pierzi noțiunea timpului și mintea îți stă numai la cele 4 milioane de credite necesare pentru a pune mâna pe o Mantis. Cred că un atu important este accesibilitatea. Spre deosebire de seria X, de exemplu, Galaxy on Fire se adresează unui public larg, chiar casual, fără prea multă experiență în domeniul simulatoarelor spațiale. Prinde repede și nu este deloc dificil de stăpânit, mai ales că se bucură de o schemă foarte intuitivă de control. Indiferent că-l joci din tastatură, mouse sau gamepad, totul pare la îndemână și foarte natural. Fiecare buton sau comandă se află acolo unde te-ai aștepta să fie. Singurul lucru care lipsește cu desăvârșire este un cockpit view, element ce ar fi adăugat un punct în plus la capitolul imersiune în atmosfera jocului. Aș da orice să văd cum arată panoul de comandă al unei nave Vossk. Dacă tot am amintit de extratereștri, rasele din universul Galaxy on Fire sunt caricaturi simpatice, inspirate, de asemenea, din suma tuturor clișeelor sci-fi existente. Lăsând la o parte The Void sau Nivelianii, m-au amuzat teribil Octopozii: jumătate umanoizi, jumătate moluște și jumătate Cthulhu. În plus, nicio reprezentantă a sexului frumos, indiferent de specie, nu poate să le reziste, fiindcă au tentacule în loc de față. Jur că nu inventez, treaba asta e specificată clar în descrierea rasei. Ați înțeles aluzia? Tentacule, față, femei, irezistibili? Umor german cu aromă de wasabi.

Plan 2 From HD Space

„HD"-ul pus în coada titlului nu-i acolo de decor. Jocul arată foarte bine din punct de vedere grafic, culorile alese și efectele de iluminare fiind bine realizate, pentru un joc care folosește imagini statice bidimensionale în locul unor personaje animate. Despre sunet nici nu cred că trebuie să amintesc. Am fost suficient de acid la adresa voice acting-ului, muzica nu are nimic special și trece neobservată, iar piuitul laserelor sună a pistol chinezesc cu luminițe. Pe scurt, nimic impresionant la capitolul audio. De fapt, ca să fiu sincer până la capăt, Galaxy on Fire 2 HD nu impresionează prin nimic anume. Totuși, nu este nici pe departe un joc prost. Are ceva inexplicabil de captivant, un detaliu care-mi scapă, dar știu că există – ca o felie de pâine cu unt, numai că untul e topit. Probabil trebuie să mai petrec vreo zece ore, călătorind printre planete, pentru a găsi răspunsul universal valabil al acestei dileme. Dacă nu aveți ce face cu 15 euro, merită să-i cheltuiți pe o întâlnire cu Mkkt Bkkt. Nimeni nu rezistă în fața acelor tentacule mov, credeți-mă.

■ Aidan



VERDICT LEVEL

\+
- foarte ușor de stăpânit
- designul navelor
- posibilitățile de personalizare

\-
- povestea lipsită de originalitate
- voice acting jenant

PE SCURT:
Un simulator spațial mai bun decât suma părților sale. Merită încercat în lipsă de altceva.

7

Gen Space Sim **Producător** Fishlabs **Distribuitor** Fishlabs
Ofertant GamersGate.com **Online** www.galaxyonfire.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA FREELANCER
Bătrân, dar încă solid. Similar din multe puncte de vedere cu Galaxy on Fire 2, numai că originalul este cu certitudine mai bun.



Secret Files 3

Lucru nemțesc, bine făcut (?!)

Seria a debutat într-un moment în care cota adventure-urilor era prăbușită, fiind primită cu brațele deschise de către entuziaștii point&click, care-au baletat în jurul ei, fermecați de dorința expresă de a imita și reproduce serii cu ștaif precum Broken Sword sau Gabriel Knight, insensibili la slăbiciunile și carențele pe care le demonstra. A treia iterație apare într-un moment de re-înflorire, sperăm durabilă, a genului și ar fi trebuit să marcheze o maturizare a producătorului, o încununare a experiențelor anterioare. Cu alte cuvinte, să fie un adventure complet, distractiv și provocator, cu gameplay de calitate și o poveste pe măsură.

O s-o spun din capul locului: SE3 nu este nimic din toate acestea. Am fost în primul rând frapat de ușurătatea producătorului în a trata temele, simbolurile și referințele istorice. Nu mă așteptam la o profunzime de tip academic, dar pojghița de istorie însoțită de varii confuzii hilare și remarci de prost gust care ni se servește este de-a dreptul revoltătoare – Leonardo da Vinci ne e prezentat ca un ins preocupat numai de laudele de sine, nescoțându-și ucenicii din invective, Lorenzo Magnificul e catalogat drept un bogat comerciant florentin, Nina (protagonista) se referă la cărți ca la niște vechituri care nu-i pot fi de folos, părând constant agasată de orice cu vag iz cultural sau artistic. Nu mai vorbesc de una dintre imaginile din prolog în care aceeași Nina se balansează în rochie de mireasă în spatele unei statui a Sfântului Petru pe care o încalecă în jurul grumazului – dizgrațioasă imagine, cum rar am întâlnit.

Elementele de fundal istoric care puteau fi interesante, cum ar fi „civilizațiile cercului", sunt rapid uitate și îngropate de către un joc amnezic cu propriile surse de inspirație. De fapt, totul este un ghiveci mistico-religioso-istoric de neînchipuit, alternând teorii ale conspirației moderne cu pasaje apocaliptice din Biblie, societăți secrete care comunică oniric cu baze secrete de pe fundul Mării Egee care conțin reliefuri egiptene, indiene și europene din perioada de Ev Mediu. Că tot am amintit de prost gust, acesta pare a fi o marcă înregistrată, eroina noastră făcând într-un rând aluzie la ce am putea folosi un instrument de tortură medieval care depărtează.



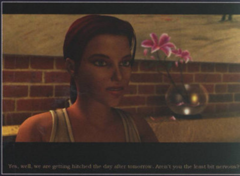
Puzzle-urile sunt în mare parte foarte simple, inclusiv mini-jocurile, dar unele dintre ele bat orice concurență în materie de cretinism. Să vă dau un exemplu: într-un birou de muzeu, descoperim că în spatele unui tablou, care înfățișează un vulcan în plină erupție, se află un compartiment secret. Care credeți că este soluția deblocării lui? Tabloul trebuie oglindit în mediul înconjurător, așa că aprindem lumina acvariului (marea), aprindem o lampă cu lavă și dăm drumul la aerul condiționat (erupția caldă). Am pretenția că până și eu vin cu o idee de puzzle mai bună chiar și după cinci stacane de pălincă ardelenească și două nopți nedormite la rând. În plus, nu există decât un singur puzzle care să implice NPC-urile, discuțiile cu acestea fiind sumare și lipsite de alegeri, iar multe obiecte vitale sunt efectiv ascunse în peisaj, de proporții minuscule, făcând jocul un infern dacă îți dorești să-l termini fără ajutorul funcției *hotspots*.

Liniile de dialog sunt penibile: nu am văzut în viața mea ceva mai prozaic, Nina nefăcând altceva decât să îți relateze verbal acțiunile ei, limitându-se la a descrie toate obiectele dintr-o scenă în maniera în care ai face-o unui copil care acum învață să vorbească: dai clic pe o cărămidă („Este o cărămidă roșie, solidă"), dai clic pe o piatră („Este o piatră mare, grea") etc. Nu există interpretare, toate replicile sunt egale, iar transmiterea emoțiilor se face strict prin intermediul ridicării volumului. Spre sfârșit, ajunsesem să sar efectiv peste dialoguri, ceea ce nu știu când și dacă mi s-a mai întâmplat cu vreun adventure.

Secret Files 3 este catastrofal sub toate aspectele: are o poveste trasă de păr, plină de lacune și ipoteze aiuritoare, un gameplay extrem de slab, atât ca dificultate, cât și ca logică și diversitate a puzzle-urilor, mustește de autosuficiență și de semidoctism, te plictisește, te scârbește. Nu-l recomand nici măcar veteranilor, mai ales când există, în acest moment, cel puțin o duzină de alte jocuri de aventură în care merită să investești timp și bani. Ar mai fi multe de comentat de-a râsu'-plânsu' despre el, dar nu vreau să irosesc timpul nimănui.

Radu Sorop





VERDICT LEVEL

- \+ grafica decentă
- \+ împletirea episoadelor istorice cu acțiunea din prezent nu sună rău pe hârtie
- − gameplay, poveste, dialoguri, interpretare dezastruoase

PE SCURT:
Secret Files 3 nu se ridică nici măcar la nivelul romanelor populare de aventură pentru adolescenți. Este făcut de niște oameni cu pseudo-interes pentru istorie, chiar și aceea senzaționalistă, ațâțându-ți frustrarea prin *pixel hunting* exagerat, atentând la bunul simț prin puzzle-uri aberante și poveste tembelă. E cea mai proastă reclamă posibilă făcută genului. De evitat absolut.

5.9

Gen Adventure **Producător** Animation Arts **Distribuitor** Deep Silver
Ofertant store.steampowered.com **ON-LINE** secretfiles.deepsilver.com
CERINȚE MINIME: **Procesor** Pentium 4 Single Core **Memorie** 512 MB RAM **Video** placă video compatibilă DX9

ALTERNATIVA LOST HORIZON
Povestea e construită după modelul Indiana Jones/Uncharted, dialogurile sunt când banale, când savuroase, are interesante secvențe de acțiune, puzzle-uri care implică folosirea a trei sau mai multe obiecte, e un pic cam liniar, cu secvențe cinematice kilometrice, grafică îngrijită, poveste lungă și cu mistere și ceva stropi simpatici de atmosferă (apud Level forum). De la același producător, fără să fie genial, dar de o calitate net superioară.



THE ELDER SCROLLS V

SKYRIM

DAWNGUARD

Care suge mai mult decît sîngele

A apărut un add-on pentru un joc din seria The Elder Scrolls! Da, știu, explozia mea de entuziasm în comunicarea acestei vești poate părea exagerată, cu atît mai mult cu cît prezentul articol este publicat la ceva timp, nu tocmai puțin, după lansarea cu pricina. Dar, pentru mine, ăsta este un eveniment major, cu adevărat important din perspectivă istorică: toate add-on-urile de acest fel, Bloodmoon și Tribunal pentru Morrowind, urmate de Shivering Isles pentru Oblivion, au fost prilejuri de reală încîntare. Ba chiar mai mult decît atît, unul dintre ele, Shivering Isles, mi s-a părut a depăși jocul principal pe care se grefa, oferindu-mi o experiență mult mai interesantă decît acesta, pe dimensiuni și spații pe care Oblivion nu reușise să le atingă decît în treacăt, aproape cu neglijență.

Recunosc, privit retrospectiv, Oblivion nu mi se mai pare chiar atît de interesant și atractiv ca la vremea cînd îl jucam. Iar frumusețea add-on-ului său Shivering Isles a adîncit și mai mult prăpastia ce se căsca în mine între Oblivion-ul lansat de Bethesda și cel dorit de mine – și care ar fi fost mai degrabă edificat pe tectonica de idei și inspirație care a înălțat Shivering Isles, decît pe simplificarea pe toate planurile și sărăcia de idei (dar nu și de atmosferă) care au caracterizat Oblivion.

Problema este că exacť același feeling am început să-l am relativ la Skyrim. După peste o sută de ore de joc, timp în care am ajuns să văd aproape tot ceea ce era de vizitat în Skyrim, și după ce am ajuns la 100% Stealth, 100% Archery, 100 % Lockpicking și aproape tot atîta Light Armor, am cam



Fortul Dawnguard.

rămas fără nici o provocare. Cam orice spațiu în care intram, chiar dacă parcurgeam o questă majoră pentru o anumită facțiune, se dovedea de cele mai multe ori neinteresant, atît vizual, cît și sub aspectul oponenților. Totuși, anumite frumuseți mai erau de văzut, există multă inventivitate de concept grafic în Skyrim, dar acestea erau în număr tot mai mic.

Simțind eu o suprasaturare de dincolo de plictiseală, am renunțat să mai joc Skyrim, fără însă a termina questa principală. Mi-am spus că, astfel, voi simți imboldul să reiau jocul mai încolo, cînd voi mai fi uitat de el, iar frumusețea lui mă va impresiona din nou. Atunci voi începe queste majore noi, voi profita de ocazie pentru a mai desțeleni din materialul de joc pe care îl lăsasem în paragină. Cert este că am avut nevoie să-mi creez un astfel de stimulent „artificial" pentru a mai reveni la Skyrim, ba chiar am adăugat și altele, cum ar fi curiozitatea de a face questa hoților pentru că șeful ghildei acestora are vocea intepretată de Stephen Russel, cel care a făcut legendara voce a lui Garrett din seria Thief. Motiv pentru care am abordat și questa lui Clavicus Vile – unde Stephen interpretează vocea a două din personaje. Iar de questa barzilor m-am simțit atras pur și simplu pentru că, în felul meu, și eu sînt un bard. Da, mi-am căutat motive pentru a mai juca Skyrim, acesta nu mi s-a părut suficient prin el însuși, aveam nevoie de stimulente „inventate", de imbolduri provenite din imaginarul propriu pentru a-l explora pe cel al producătorilor ultimului titlu din seria The Elder Scrolls.



Luptători de partea Binelui.

Așa se face că am primit apariția Dawnguard cu bucuria celui care știa că adaugă un motiv foarte serios de a parcurge din nou Skyrim, la cele pe care mi le creasem deja. Mai mult decît atît, speram din toată inima ca Dawnguard să respecte tradiția instaurată de add-on-urile precedente ale seriei The Elder Scrolls și să fie foarte interesant, să ofere o experiență aparte, să aprofundeze părți mai puțin cunoscute din universul TES. Am îndrăznit chiar să sper că Dawnguard va fi la nivelul unui Shivering Isles, adică va face să merite Skyrim pentru că va fi mai bun decît acesta. Din diverse motive, deci, așteptările mele de la Dawnguard nu erau deloc mici, ba chiar dimpotrivă.



Serana, cetățean vampir.

Există noutăți

Felul în care ești introdus în materia add-on-ului este la fel de lipsit de subtilitate ca și pînă acum, în seria The Elder Scrolls: te întîlnești cu diverși prin diverse locuri, care, fără introduceri prealabile, îți comunică faptul că, undeva, cineva face ceva în care te-ai putea implica și tu. Ocazie cu care în lista de queste ți se adaugă una nouă, legată de respectiva comunicare. Simplu, eficient, banal.

În cazul de față, gărzile din localități îți spun că este cineva care încearcă să refacă vechea organizație Dawnguard, a cărei ocupație era de a ucide vampiri. Astfel, îți apare o nouă questă, și un nou loc pe hartă, Fortul Dawnguard. Spre care m-aș fi dus mintenaș, dacă nu ar fi fost trebușoara de care v-am spus în introducerea articolului de față – am preferat să profit de ocazie și să mă mai dau prin Skyrim, așa, la liber, că tot trebuie să o fac pentru a finaliza questa principală a noului add-on.

Ceea ce am observat cu acest prilej a fost o carte. Da, una pe care nu o mai văzusem pînă atunci în Skyrim, și care, la deschiderea ei, mi-a inițiat o nouă questă.



Şi în Dawnguard veţi întîlni clasici în viaţă.





Fain, mi-am spus, există material nou, altul decît cel strict legat de povestea de bază. Sînt mai multe astfel de queste noi, există arme noi, armuri noi, vrăji şi strigăte, la fel, noi. Practic, poţi fi mai dur, mai aspru, mai puternic, prin dotarea cu aceste elemente de noutate. Pentru cei care nu se simţeau încă Dumnezeu în Skyrim, adică cei care nu au jucat mai mult de 50 de ore din jocul de bază, astfel de scule şi şmecherii ar putea însemna ceva. Pentru mine însă, care pot cîştiga orice confruntare cam de la nivelul douăzecişiceva încoace, aceste noutăţi nu au însemnat prea mult – deşi unele din armele noi oferă, măcar, un argument vizual suficient de puternic pentru a justifica efortul de a le obţine. Pentru colecţionari, deci, care simt o plăcere intensă din a poseda, există bucuria de a-şi agăţa o armă de soi nou în panoplia din propria casă. Pe care armă focul din vatră va arunca luminiţe jucăuşe, adăugînd o tuşă de veridicitate la povestea pe care o istoriseşti nepoţeilor, la gura şemineului.

Profet în ţara lui

Ajuns la Fortul Dawnguard, faci cunoştinţă cu Isran, omul care a iniţiat renaşterea acestei organizaţii, şi care îţi dă diverse misiuni, menite a mări efectivele, dar şi puterea ucigaşilor de vampiri. Şi cum puterea înseamnă cunoaştere, ăăăă, adică invers, trebuie să ajungi să descoperi diverse documente, izvor de informaţii despre profeţia care îl animă pe Lordul Vampir Harkon, şeful celui mai puternic clan de vampiri din provincia Skyrim. Care individ, se pare, ar dori să dea curs unor previziuni astrale pe mileniul în curs, şi care vorbesc despre posibilitatea de a stinge soarele de pe cer, în aşa fel încît acesta să nu-i mai deranjeze pe vampiri.

Bun, ajuns la această etapă a add-on-ului Dawnguard eu am avut o primă stringere de inimă, manifestată printr-un zîmbet care s-a stins înainte să devină un rîs sănătos. Deci, dragii mei, ce mănîncă vampirii? Păi, sînge de om. Aha, bine. Şi oamenii ce păţesc dacă nu mănîncă? Păi, mor. Şi dacă oamenii mor, ce mai papă vampirii? Păi, nimic... Asta dacă nu şi-au făcut provizii, ştiu eu, conserve, sînge murat, chestii la congelator, le arată cicliştii din World Tour cum se face treaba.

Problema este că în Dawnguard nu ne sînt indicate surse alternative de sînge uman (cum ar fi centralele eoliene instalate în măduva oaselor sau hematiile din ulei de coajă de palmier) şi nu se vădesc nici semnele unei mari operaţiuni vampireşti de recoltare de probe biologice. Deci, ce vor mînca vampirii după ce mor oamenii pentru că nu au halealǎ fiindcă un boulete de Lord Harkon s-a trezit să facă eclipsă permanentă de Soare, că aşa a procetit el în scripturile Celor Vechi?

Am trecut peste lipsa de inspiraţie şi imaginaţie dovedită de producători – pe care am încercat să o reconsider sub formă de tribut adus lui Frank Herbert şi seriei sale Dune, în care există Casa nobiliară Harkonnen ce pare să deţină locul întîi în literatura Science Fiction la capitolul bestialităţii dezlănţuite, lipsită de orice subtilitate. Să ne amintim aici că, în filmul „Dune" regizat de David Lynch, într-o scenă desfăşurată în palatul său de pe Giedi Prime, Baronul Harkonnen scoate dopul pus la inima unui sclav şi îi bea sîngele, so...

Dar deja îmi venea greu să cred că o linie epică ce începe de la premize uşor tembele poate să continue bine, pentru a sfîrşi superlativ, la nivelul add-on-urilor anterioare ale seriei The Elder Scrolls. Iar asta cu atît mai mult cu cît personajele întîlnite în prima parte a questei principale din Dawnguard mi s-au părut construite de mîntuială, cu personalităţi banale, decupate neîndemînatic din filme de categorie C spre -B, cu vampiri.



Asasin.

Mănînc şi plîng. Mănînc...

În acest capitolaş vor fi spoilere minore, vă avertizez. Ideea este că vreau să vă comunic ceva din experienţa mea de joc, ceva ce eu consider a fi esenţial, dar care intră puţin în teritoriul pe care unii dintre voi l-ar putea considera ca fiind al nedoritelor dezvăluiri din substanţa acestui titlu. Please, bear with me sau, dacă nu vreţi, săriţi peste capitolul de faţă.

Deci, povestea mă aduce, inevitabil, în bîrlogul lui

nea Harkon. Acolo, în holul cel mare, la mese-ntinse, se află toată floarea clanului de vampiri ce vrea să domine, întîi Skyrimul, iar apoi Tamrielul – cu posibilă extensie către întreg Nirn-ul, dacă afacerea merge bine. Mă uit eu la vampiri, ei se uită la mine. Mă uit eu la mese, dar mesele nu se uită înapoi la mine, deși ar fi putut să o facă, cu puțină viață. Iar asta pentru că pe mesele cu pricina stăteau întinși cetățeni decedați, din care vampirii... mîncau!!!

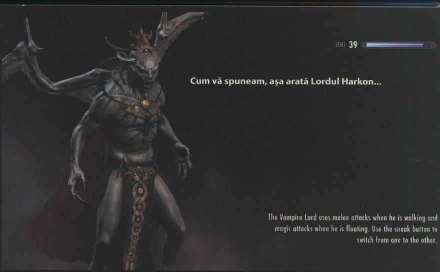
What?! Da, vă înțeleg stupoarea, am trăit-o și eu. Deci, repet, vampirii nu sugeau whatever-ul oamenilor de pe mese, ci mușcau din ei. De altfel, în boluri, farfurii, platouri și salatiere bogat ornamentate, se aflau organe omenești, ceea ce a îndepărtat orice dubiu din mintea mea: vampirii ăștia nu sug, ci mănîncă oameni. Sînge era, dar îmbuteliat civilizat în sticle de poțiuni sau butoaie. Hm, so, producătorilor li s-a spus să supraliciteze, să ofere consumatorului (pun intended) ceea ce se cere în ziua de azi, adică mai mult, mai agresiv, șocantul la superlativ. E clar că scena din holul mare al fortăreței lui nea Harkon, Volkihar, trebuia să fie dură, să inspire groază.

Rezultatul real? Pe mine m-a făcut să rîd cu muci. Pe bune. Și rîsul meu s-a amplificat cu un zîmbet, moț pe colțurile buzelor mele, atunci cînd, la întrebarea Lordului Harkon „drept cine ne iei?", ți se oferă, între alte variante de răspuns, și „a reclusive cannibalistic clan". Damn, am simțit în această replică tot sictirul miștocăresc pe care producătorii l-au dorit revărsat în capul celor care au impus ideea hiperexagerării vampirilor lui Harkon, deveniți niște mîncăi la masa cărora sîngele este prezent doar pentru a ajuta la ducerea pe gît în jos a hălcilor proaspete de fecioare blonde, contabili, dăbuleni, culegători-vînători, copii nebotanizați, croitori, pantofari și pălărieri, aflați în meniul zilei.

Darth Harkon

În acest context canibalesc, pentru mine hilar, se înfiripă, treptat, de-a lungul conversației cu Harkon, ideea rezonabilă că „aceia care nu sînt ca noi sînt împotriva noastră". Deci, Lordul îmi propune să mă facă vampir, pentru a beneficia și eu de avantajele, de puterile pe care le dobîndești pe această cale. Întreb eu, făcînd pe naivul, „care puteri?" Harkon îmi răspunde prompt: „uite, puterea asta..." Și se transformă pe loc într-un... mogoșoi. Sorry, dar exact cuvîntul ăsta mi-a venit în minte la momentul respectiv – mogoșoi. Adică o chestie scălîmbăită rău de tot, cu niște coarne destul de complicate, de tipul „la așa coarne, cine mai are nevoie de frizură?" Instantaneu m-a luminat revelația că Puterea De A Scăpa De Corvoada Mersului La Hair Stylist ar fi foarte atractivă pentru niște vedete plictisite. Deși, poate că vedetele cu pricina ar fi inoportunate de un mic detaliu, oarecum inestetic: o pereche de copite de toată frumusețea, apărute ca aspect secundar al dobîndirii Puterii.

„Care Putere, mă, aceea de a te preschimba în mogoșoi?", mi-a venit să-l întreb pe Harkon, mai ales că individul nu mai făcea nimic spectaculos, adică vreo demonstrație de parte întunecată a Forței. După ce se metamorfozase în chestia aia cu coarne, stătea așa, doar plutind la doi centimetri deasupra solului și mă privea bestial – în felul înspăimîntător în care se uită la tine o capră, despre care orice om știe două lucruri fundamentale. Unu: că dă un lapte foarte bun pentru sănătate. Și



Cum vă spuneam, așa arată Lordul Harkon...



Troll în armură, Lydia-n natură.



Îmi place camera care urmărește săgeata la loviturile fatale.

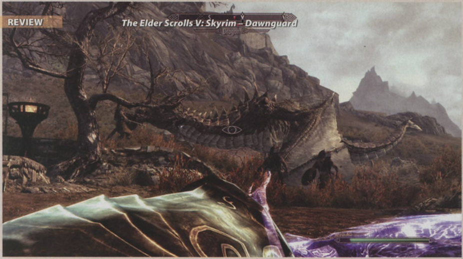
doi: că este oaia săracului.

„Apoi, măi mogoșoiule, mă țapule", mi-am zis, „putere-neputere, tu nu-mi pari bun să convingi un dependent de heroină că are nevoie de încă o doză, darmite pe mine, care nu m-aș face vampir nici în ruptul capului". Și aici ajungem la punctul sensibil al acestui review.

NU sclaviei!

Eu urăsc fundamental, ireductibil, sclavia. Ura mea pentru sclavie, în orice formă ar fi aceasta, nu poate fi depășită de nici unul din sentimentele de care sînt capabil. Mi-e teamă de moarte infinit mai puțin decît urăsc sclavia. Caz particular minor al acestei uri fără margini este felul în care abordez orice joc ce facilitează exercitarea liberului arbitru, ce are un sistem de acțiuni și consecințe. Niciodată nu voi alege o linie de dezvoltare a personajului meu care să-i permită acestuia să adopte sclavia sau să sprijine pe practicanții acesteia. De aceea, spre exemplu, în Gothic 3 nu pot niciodată să joc de partea orcilor sau a hashishinilor, pentru că toți aceștia folosesc sclavi și încearcă prin orice mijloace să-și sporească efectivele de sclavi. Și exemplele, foarte numeroase, ar putea continua aproape indefinit, sînt atîtea titluri în care poți fi un suporter activ al sclaviei, dacă vrei.

Vampirii din add-on-ul Dawnguard folosesc oamenii ca sclavi, reducîndu-i la condiția de vite de povară și hrană, de șeptel. De aceea îmi este imposibil să abordez





jocul altcumva decît luptînd fără cruțare împotriva clanului de vampiri care încearcă să transforme în sclavi creaturile unui întreg plan al realității, Nirn-ul.

Problema este că vampirismul în Dawnguard este o componentă importantă de gameplay. Dacă alegi să devii vampir, îți devine accesibil un skill tree dedicat, ce conține abilități ce pot fi folosite de tine atunci cînd vrei să te metamorfozezi în starea superioară a vampirului, cea de Lord Vampir. În plus, questa principală din Dawnguard este diferită pentru un vampir. Așa se face că, dacă ești un bun profesionist al jurnalisticii de jocuri, vei dori să informezi obiectiv și pe larg cititorii și vei parcurge acest add-on de Skyrim pe ambele variante, profund antagonice – cea de vampir și cea de membru al Dawnguard.

Dar eu nu pot face asta, eu nu pot fi stăpînitor de sclavi. Singura cale pentru mine a fost să mă alătur celor din Dawnguard și să lupt împotriva vampirilor. De aici și incompletitudinea prezentului articol – nu vă pot spune nimic din perspectiva cealaltă. Mai mult chiar, a apărut și pentru vîrcolaci un skill tree, în sfîrșit, dar nici despre acesta nu pot să vă spun nimic, pentru că nu aș alege niciodată conștient să fiu o creatură care poate pune în pericol pe alții, avînd momente în care nu se poate controla. Deci, nașpa.



Orice clan are donjonul lui cu schelete.

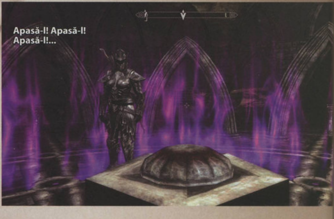


E adevărat că o casă de editură serioasă ar face o dramă din asta. S-ar organiza o ședință fulger cu întreg efectivul redacțional. Eu aș fi așezat separat la masa mare a discuțiilor, în plină lumină, ca să mă vadă cu toții în integralitatea ticăloșiei mele antijurnalistice. Kimo ar începe cu voce gravă: „Tovarăși, unul din colegii voștri a întinat idealurile revoluției noului jurnalism de jocuri, refuzînd să-și îndeplinească pînă la capăt sarcinile care decurg din apartenența sa la acest colectiv de producție și creație. Situația este dificilă, și de aceea vă întreb pe voi, în care am încredere absolută că veți răspunde înaltelor comandamente ale profesiei de publicist: cine dorește să fie vampir? Dar vîrcolac?"

Din păcate, timpul limitat și schema de personal, un pic cam restrînsă în această perioadă de criză, nu ne permit să tragedizăm deontologic pînă la acest nivel. Așa că ne vedem nevoiți să folosim ce avem, adică pe obtuzunghicul autor al acestor rînduri, care nu vrea și nu vrea, domne', să se facă vampir. Ori vîrcolac.

Dansînd cu vampirii

Parcurgînd materialul nou adus de Dawnguard, din postura mea de khajit cu Stealth, Archery și Lockpicking maxate, ce folosește arcul conjurat și vrăji de întărire a armurii gen Stoneflesh, și care nu este nici vampir, nici vîrcolac, pot spune că add-on-ul de față are o construcție foarte ușor de descris. În opinia mea, producătorii s-au concentrat pe locațiile din joc, au creat conceptul grafic al acestora, atribuindu-le ulterior o funcționalitate explicită, ocazie cu care au adoptat și o linie de story care să le lege.



Apasă-l! Apasă-l! Apasă-l!...





Şi camera urmăreşte din nou săgeata.



Subterane care seamănă cam mult cu cele din Undying.



Pe bune, sînt atît de bine făcute locaţiile cu greutate în materia questei principale, iar povestea este atît de slabă şi de trasă de păr, încît ultima pare o justificare pentru primele. Consistenţa locaţiilor este cuceritoare, epicul lor te învăluie şi te ridică, treptat, la înălţimea acelui fantastic care a propulsat seria The Elder Scrolls în preferinţele multora dintre noi. Şi cam atît. M-am plimbat prin locaţiile cele noi cu ochii larg deschişi, scoţînd deseori exclamaţii de uimire şi încîntare, chemîndu-mi jumătatea lîngă mine, „hai, tu, să vezi ce fain e aici!", pentru că frumuseţea parcă nu te bucură destul dacă eşti solitar în contemplarea ei.

Am avut probleme în luptele date în aceste locuri? Păi, hm, nu tocmai. Adică, dacă sînt văzut de inamici, este posibil să o iau pe coajă, pentru că personajul meu este foarte slab la lupta corp la corp. Dar am avut tot timpul lîngă mine pe Serana, fata vampirului cel mare, şi un troll în armură, cumpărat de la un camarad specializat în îmblînzirea fiarelor sălbatice. Cu aceştia în party, chiar nu am avut absolut nici un fel de probleme, în orice situaţie m-am aflat, iar asta deşi joc pe nivelul de dificultate Master. Practic, am trecut ca untul prin inamicii din Dawnguard – cred că nu ar fi o idee rea să abordaţi acest add-on cu un personaj nou, neexperimentat, poate aşa este mai greu.

Iar dacă jocul nu era deja suficient de uşor, apoi aflaţi că, de la un moment dat încolo, poţi să chemi un dragon dintr-un tărîm al Oblivion-ului, care să lupte alături de tine vreo cinci minute – se foloseşte un strigăt anume învăţat în acest scop. Recunosc, pentru mine asta a fost o surpriză mai mult spectaculoasă decît plăcută – I mean, devii atît de puternic în luptele de exterior, că e chiar penibil. Dar imaginea unui dragon aliat care zboară pe deasupra capului tău, atît de plin de forţa aia care te înspăimîntă de fiecare dată cînd este folosită împotriva ta, este nu doar reconfortantă, dar chiar entuziasmantă. Sunetul acela, al aripilor şi trupului care dislocă un volum uriaş de aer trecînd în mare viteză pe lîngă tine, este atît de armonios vibrant cînd ştii că dragonul zboară pentru tine... Hell yeah!

With great power comes... little responsibility

Ceva mi-a adus aminte de felul în care se face un RPG ca lumea. Bossul de final din Dawnguard este foarte dificil, şi povestea întregului add-on ţine de obţinerea unei arme cu care să-i poţi face faţă. Probabil că există tehnici de a-i da de cap şi fără arma cu pricina, dar eu nu am putut scoate nici un as din mînecă la momentul respectiv. Cu această ocazie mi-am dat seama cît de faine ar fi fost Oblivion şi Skyrim dacă ar fi fost în întregime gîndite în acest fel, adică cu o multitudine de inamici cu adevărat periculoşi, ce îţi blochează accesul mai departe într-o locaţie şi/sau questă.

Satisfacţia oferită de efortul de a mă dota anume pentru o confruntare dificilă, de a parcurge cu serioasă justificare o questă, de urmări un scop care are substanţă, toate acestea ar fi trebuit să constituie baza experienţei de joc în ultimele două iteraţii ale seriei The Elder Scrolls. Care, din păcate, a devenit mai mult o plimbare destul de lejeră prin parcurile naţionale Cyrodiil şi Skyrim, decît un RPG adevărat – încep să cred că



Urme de sarcasm.





Cînd UMF nu înseamnă Universitatea de Medicină și Farmaceutică.



Yup, am fost la cel care schimbă fețe – noutate din add-on.

Oblivion și Skyrim ar trebui cumpărate nu de la distribuitori de jocuri, ci de la agenții de turism.

Un alt simptom al lejerificării impardonabile a conceptului de RPG, manifestat în Dawnguard, este posibilitatea de a te vampiriza și devampiriza după pofta inimii. Adică, Serana te poate face vampir oricînd, iar după ce te-ai săturat de această stare de lucruri, te poți vindeca de vampirism și întoarce la condiția de muritor de rînd. Acest ciclu poate fi repetat la infinit, ceea ce mă calcă pe nervi. Decizii precum cea de a deveni vampir trebuie să aibă un caracter de finalitate, să fie extrem de greu să o mai dai la întors – cam așa cum stăteau lucrurile în Morrowind. Luarea în ușurica a unor astfel de alegeri mă scîrbește, dar este un semn al relaxării nepermise a conceptelor din RPG-ul actual, fie acesta și action.

În opinia mea, un sistem solid de acțiuni și consecințe dă greutate jocului, îl face mai interesant, mai aspru, mai imersiv. A avea responsabilități este un lucru important, chiar și într-un joc. Ori, tocmai absența oricărei responsabilități a propriilor acțiuni caracterizează alde Skyrim și Dawnguard – este o adevărată modă deresponsabilizarea, oare așa sînt construiți psihic cei care sînt target-ul majoritar al producătorilor de jocuri? Niște oameni de cocă, fierți în tone de cinism cinematic și lipsă de vlagă a spiritului?



Crepuscular?

Este păcat că vampirii nu sînt concepuți mai interesant. Da, există acum un skill tree dedicat ipostazei de Vampire Lord a acestor creaturi, dar, în rest, caracteristic le mai sînt doar ochii luminiscenți. Sub alte aspecte, vampirii sînt tot un fel de oameni. Motiv pentru care se pot plimba bine mersi în plin soare – Serana nu face altceva decît să-și tragă gluga pe cap și să bombăne că nu are nici un chef să stea la lumină, dar atît. Nici în construcția personajelor, nici în cea a dialogurilor, nimic nu iese din tipar, totul se învîrte în jurul unor dileme și pre-





Vampiră, vampiră, dar îți pune sîngele în mișcare...

ocupări care ar putea fi ale văduvelor argoniene sau bretonilor necromanți, asta ca să nu zic ale khajiților de pădure. Întregul Dawnguard are un aer vesel de oportunitate ratată, de ocazie pierdută de a face ceva cu adevărat semnificativ cu vampirii ăștia, care să treacă de tiparele unui film din seria Twilight – la mica înălțime a căruia, BTW, acest add-on nici măcar nu se ridică, deși practică aceeași antropogenizare penibilă. Ce să mai vorbesc de pretenții de nivelul unui Underworld (seria de filme), nici o șansă.

Singurele lucruri care mi-au rămas de bine în memorie după victoria asupra tătucului Harkon au fost destul de puține. În primul rînd epicul, pardon, EPICUL cîtorva locații, care arată formidabil, iar parcurgerea lor se face într-o atmosferă inegalabilă. Dawnguard merită cu vîrf și îndesat fie și numai pentru aceste locații, tot ce există în plus poate fi considerat un bonus. Din acest motiv, toate comentariile mele nemulțumite la adresa anumitor aspecte, eventual mai aRPiGistice, ale Dawnguard, pot fi ignorate cu relaxarea de care vorbeam mai adineauri, de către cei care sînt target-ul majoritar al producătorilor.



Al doilea lucru care mi s-a lipit de creier a fost tot o locație, dar pe care simt nevoia să o evidențiez. Este vorba despre un tărîm al duhurilor, situat în Oblivion, în care ajungi la un moment dat, pe parcursul căutărilor tale. Vă rog să mă credeți, cu acel nivel cei de la Bethesda și-au confirmat încă o dată faima de creatori de spații de realitate alternativă, dacă se poate de inspirație dantescă: mai o bolgie, mai un Purgatoriu – întotdeauna locuri de schingiuire a sufletului. Starea pe care ți-o dă locul acela este una diferită de tot ceea ce am experimentat pînă acum în seria The Elder Scrolls. Da, da, oferă aceeași stranietate superlativă precum Shivering Isles, însă nu ocupă un spațiu suficient de mare în materia add-on-ului, după gustul meu. Cred că Dawnguard nu ar fi avut decît de cîștigat dacă grosul poveștii, al personajelor, al questelor și noutăților de gameplay ar fi gravitat în jurul acestei locații.

Al treilea lucru cu care am rămas în memorie este noua arbaletă, ce se upgradează treptat în Dawnguard. Hm, arma asta mi-a plăcut, și cred că ar fi mai bună decît arcul meu conjurat, dacă este îmbunătățită de cineva cu Smithing-ul foarte mare. Are avantajul de a putea trage un prim foc cu mare rapiditate (deoarece este echipată deja, încărcată, scapi de un timp mort), însă, după aceea, se încarcă un pic mai încet decît arcul. Oricum, dacă este dotată și cu săgeți de arbaletă explozive, poate că nu este nevoie de o a doua lovitură, mai ales dacă ești un „lunetist" nevăzut și silențios – iar la asta ajută traiectoria balistică un pic mai „dreaptă" decît cea a săgeților. Faină armă, chiar mă gîndesc să devin un fierar mai bun și să o maxez.

În rest, Serana și dragonul aliat nu a fost nevoie să-mi rămînă în memorie, deoarece îi „port" cu mine peste tot pe unde merg – păcat că Lydia nu poate veni și ea în party cînd sînt cu vampira, mă refuză de fiecare dată cînd o chem. Îl mai țin minte și pe mogoșoi, da' pe ăla nu de bine. Am uitat, în schimb, povestea și aproape toate personajele introduse de Dawnguard, pentru că nu au nici o consistență și nimic cu adevărat distinct, sînt toate otova. Ceea ce mă lasă ușor dezamăgit, dar nu și nesatisfăcut: Dawnguard nu se ridică la înălțimea unui Shivering Isles, însă merită jucat. Mai ales dacă asta, ca și pe mine, vă va face să mai rupeți o sută de ore de variate queste secundare din jocul de bază, Skyrim.

■ **Marius Ghinea**



VERDICT LEVEL

+
- epicul vizual
- tărîmul duhurilor
- dragonul aliat

–
- povestea
- personajele

PE SCURT:
Plimbarea prin Skyrim cu ochii holbați și gura căscată continuă, acum într-o nouă prezentare, la fel de epică. S-ar putea să vă împiedicați de trupul cîte unui vampir, pe ici, pe colo, dar nu vă faceți probleme. Acesta va fi acoperit de ploaia de foc de după amiază, urmată de rîurile de sînge rece și de Apocalipsa de buzunar.

8.2

Gen action RPG **Producător** Bethesda Game Studios **Distribuitor** Bethesda Softworks
Ofertant store.steampowered.com **On-line** elderscrolls.com/skyrim/add-ons

CERINȚE MINIME: **Procesor** Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** DirectX 9.0c cu 512 MB VRAM

ALTERNATIVA VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES
No, dacă vreți RPG pe bune, cu vampiri pe bune, cu poveste și personaje pe bune, apoi mai bine vă dați voi prin Bloodlines, pe care cioLAN mi l-a recomandat personal ca fiind cel mai bun titlu din seria Vampire: The Masquerade.



FIFA 13

Best. FIFA. Ever.

Știu, știu. De obicei, după astfel de declarații ferme urmează un război sângeros. Întreaga națiune PES va scoate cartonașele roșii din buzunarul de la piept, gata să mă penalizeze. Nici măcar camarazii de arme nu mă vor susține până la capăt. În fond, FIFA are tot atâtea grupuri de ultrași câte ediții există. Acum că am zis-o, trebuie să merg până la capăt: FIFA 13 este cel mai bun joc din serie, fără doar și poate. O să îmi iau măsuri de precauție când ies seara la alergat prin cartier și mă voi prezenta sub o identitate falsă. Totuși, țineți cont că vina nu îmi aparține. Adevărul gol-goluț (Vedeți ce am făcut aici? Gol, goluț, fotbal?) este că primul pas spre un simulator serios de fotbal, sau cel puțin unul cu pretenții de simulator serios, l-a făcut FIFA 12, odată cu schimbările aduse mecanicii de joc. Foarte mulți veterani au apreciat noua direcție, iar dacă 13-le nu face altceva decât să rafineze și mai mult această evoluție, atunci rezultatul direct este un alt apogeu. Eu doar constat acest lucru. Pentru EA, treburile s-au așezat pe un făgaș bun în privința Sportului Rege virtual, apreciat la nivel de obsesie în Europa. Până și cei mai puțin inițiați în tainele gaming-ului au butonat, măcar o dată, un joc din serie, iar la ce nivel de vânzări a înregistrat mezinul familiei, cu siguranță mulți îl vor butona în continuare. Cifrele vorbesc de la sine: numai în Marea Britanie s-au vândut 4.5 milioane de copii în primele 5 zile. Fără blat!

Drumul spre glorie

De fiecare dată când o serie de jocuri cu pedigree evoluează, șansele apariției unor probleme neașteptate sunt mărișoare. Tradiția aduce cu sine o serie de valori și cutume ce trebuiesc musai respectate, altfel producătorii riscă să alieneze fanii loiali. Când EA a pornit pe drumul schimbării, mulți au strâmbat din nas, ridicându-și scuturile și refuzând să accepte o noua direcție. Era de așteptat un eșec din partea producătorilor, după seria de ratări anterioare, însă FIFA 12 venea, la vremea respectivă, cu o nouă atitudine, mult mai matură, pe lângă o mecanică de gameplay semnificativ îmbunătățită. Pentru prima oară, lipsea în totalitate senzația unui arca-







Do the monkey with me! Yeah baby!

de autist, demonstrând că balonul rotund a rămas un instrument al fanteziei oricărui pasionat de jocuri. Țin să amintesc unele detalii legate de FIFA 12 înaintea unei analize aprofundate asupra noii ediții, fiindcă cele două includ elemente ce se întrepătrund, ajungând chiar să se confunde. Desigur, există și diferențe notabile, alături de unele detalii minore cu ramificații complexe în ansamblu, acestea din urmă făcând, de fapt, deliciul seriei. Redus la absurd, FIFA 13 riscă să se identifice cu o expansiune fără imaginație, însă driblează la limită această situație nefericită, încercând evitarea micilor scăpări din jocul precedent. Nu este vorba despre un simulacru perfid, ci o încercare autentică de a merge mai departe, oferind publicului conținut original. În primul rând, interfața a trecut printr-un makeover substanțial, bucurându-se acum de un aspect curat și practic, ce îmi amintește oarecum de textura și culorile unui balon modern de fotbal. Adăugați o coloană sonoră antrenantă, iar rezultatul este un meniu principal în care îți e mai mare dragul să manageriezi diferite aspecte ale jocului. Gândiți-vă la main menu ca la un nexus, de unde aveți acces la o experiență completă în lumea fotbalului virtual.Toate modurile de joc și opțiunile sunt grupate într-o ordine logică, mereu la îndemână. Nu vreau să exagerez, însă interfața grafică din FIFA 13 mi-a lăsat o impresie cu adevărat plăcută. Dacă tot am dat ture de teren în jurul acestui aspect, se cuvine să aduc în discuție și realizarea



Da, ți-am zis, am dat 10 lei pe bascheții ăștia roșii!

tehnică a jocului. Grafic, FIFA 13 nu se distanțează mult de vedeta anului trecut, folosind același engine, cu îmbunătățiri vizibile pe partea de simulare fizică. Și motorul de impact, introdus recent în serie, a primit câteva modificare sensibile, sesizabile în special la deposedările din viteză sau la cele prin alunecare. De obicei, lucrurile merg strună și din impactul jucătorilor nu rezultă prea des situații penibile, însă cornerele au rămas problematice, câteodată ajungându-se la momente de-a dreptul stupide, din categoria „cu stângu-n dreptu'". Frustrarea atinge cote alarmante în asemenea clipe, cu toate că, repet, sunt destul de rare. Din fericire, felul în care fotbaliștii aleargă pe teren, alături de naturalețea alunecărilor, săriturilor la cap și stopurilor pe piept, compensează cu vârf și îndesat micile probleme cauzate de proaspătul impact engine. Dintre tweak-urile majore, merită menționată creșterea influenței abilităților fizice, caracteristice fiecărui fotbalist, în momentul deposedărilor. De exemplu, un jucător puternic rezistă mai ușor unei coliziuni cu unul mai mic de statură. Mi-a plăcut foarte mult dinamica mingii și sunetul acesteia la contactul cu gheata, sunet ușor de recunoscut de către cei familiarizați cu gazonul. Mai mult, a fost introdus un nou sistem de dribling, menit să schimbe în bine varianta deja existentă, prin perfecționarea controlului de finețe pe 360 de grade, făcând astfel posibile o multitudine de scheme precise, în orice direcție. Nici loviturile libere nu au scăpat de febra modificărilor, acestea primind o îmbunătățire de ordin tactic. Se pot poziționa acum până la trei coechipieri în jurul mingii, pentru a fenta apărarea adversă în momentul loviturii. Pe de altă parte, cealaltă echipă poate decide câți oameni stau în zid. Astfel, jocul capătă un dinamism nemaiîntâlnit până acum la nici un alt FIFA în fazele fixe, lucru care nu poate decât să bucure fanii. Se subînțelege că EA Canada a ri-



Gooooooooooooooooooooooooooool! Ați înțeles? GOL!



Am un cartonaș și nu mi-e frică să-l folosesc.

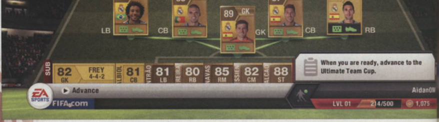




dicat standardul la un nivel greu de egalat, ajustând și corectând detalii cu migăleală. Unele modificări necesită puțin timp până să se facă simțite, pe când altele îți sar efectiv la gât, cu spume la gură. Evident, AI-ul se înscrie în această ultimă categorie. Am sesizat, pe parcursul meciurilor desfășurate în singleplayer, tendința prevalentă a echipei adverse de a miza pe agresivitate și viteză. În comparație cu proprii jucători, aveam senzația că oponenții mei sunt progeniturile unei iubiri secrete dintre The Flash și Roadrunner. Sunt convins că am experimentat o senzație și nimic mai mult, cu toate că am abuzat de butonul Sprint pentru a ține pasul. Meciurile se desfășoară acum într-un pas alert, mult mai dinamic, iar asta e foarte bine. De asemenea, AI-ul a trecut printr-un proces de călire, dând dovadă de precizie sporită și tactici ceva mai bine închegate. Ah, să nu uit un alt detaliu mic, dar savuros: vă aduceți aminte momentele dinaintea unui meci, când puteați să șutați la poartă din perspectivă 3rd person? Ei, acestea au un rol în gameplay acum, deoarece au devenit adevărate probe complexe de îndemânare și precizie. Dacă reușiți să le duceți până la capăt cu succes, primiți ca recompensă puncte de experiență. Cui nu-i place experiența?

It's derby time!

FIFA 13 se străduiește să ofere o experiență veritabilă nu doar pentru împătimiții fotbalului, ci și pentru profani, oferind o sumedenie de moduri de joc, offline sau online. În primul rând, clasicul Kick Off a rămas neschimbat. Meciurile amicale pot fi disputate între un player uman și computer sau, atunci când există un controller, între doi jucători umani. Sunt disponibile cam toate echipele și ligile majore, inclusiv cele din Arabia Saudită, probabil din motive care țin mai mult de political correctness și nu de fotbal. Să fie și EA Canada un studio afectat de multiculturalitatea semi-ipocrită? De ce să nu recunosc, mă deranjează profund prezența unei echipe jalnice, cum e Najran (?), în timp ce cluburi mult mai importante din Europa și America de Sud sunt complet ignorate. Anyway, modul meu preferat de joc este Ultimate Team, unde se pot licita online jucători valoroși pentru a forma o echipă de vis, cam ca în Fantasy football-ul tovarășilor de peste ocean. Satisfacția de a-l avea pe Messi pe gazon, alergând cot la cot cu Cristiano Ronaldo și Ibrahimović este într-adevăr fantastică, dar țineți cont de Chemistry, adică factorul de coeziune dintre membrii echipei. Pentru o chimie cât mai bună, trebuiesc luate în considerare o serie de elemente, printre care și rolul de pe teren ori naționalitatea jucătorului. Un punctaj ridicat la Chemistry influențează în bine jocul echipei și viceversa. Dar, FIFA 13 nu se oprește aici, ținând morțiș să-și bage nasul prin toate lucrușoarele cu care ne obișnuise versiunea anterioară. În modul Career avem acum parte de o adevărată saga fotbalistică, interdependentă de Ultimate Team și super-customizabilă, atât din perspectiva unui jucător, cât și a unui manager de club sau echipă internațională. În sfârșit, se pot efectua transferuri de jucători prin schimburi sau contra unei sume de bani, cu posibilitatea de contraofertă, funcție absentă până în prezent. Toată această pleiadă de tweak-uri și schimbări se manifestă, de asemenea, în secțiunea de multiplayer online. În ciuda unor plângeri frecvente la adresa serverelor instabile, am avut noroc, căci nu am întâmpinat astfel de probleme, jocul mergând strună în modul Pro Club 11 vs. 11 sau în amicale, fără lag sau crashuri. De la FIFA 13 trebuie să te aștepți la fotbal, pentru că asta știe să facă cel mai bine. Jocul îți pune mingea la picior și te încurajează să experimentezi, să îți împingi limitele, până când stăpânești toate micile trucuri și secretele acestui sport. O poți face de unul singur, ținând pasul cu modificările reale din clasamentele și compoziția





Plouă și tristețea ne cuprinde...



Nu știu cum se face, dar levitam 3 centimetri.

cluburilor prin update-uri live, sau te poți avânta într-o comunitate online dinamică, unde ai șanse să ajungi o legendă. Speaking of legends, pe coperta de anul acesta apare Lionel Messi. Nu îi contest talentul, omul fiind un sportiv desăvârșit, dar mă amuză expresia facială, cu ditamai gura căscată, în care încape fără grijă Camp Nou, cu tot cu public. E simpatic, n-am ce zice. Nu lipsesc nici vocile „cuplului" Martin Tyler & Alan Smith, alături de Clive Tyldesley și Andy Townsend, comentariile acestora având o naturalețe incredibilă. De multe ori am avut senzația că mă uit la un meci transmis în direct, surprins de complexitatea reacțiilor verbale și de aprecierile comentatorilor. Pe bune, FIFA fără accentul britanic nu are nici un farmec. Ați încercat să-l jucați vreodată în rusă? Parcă e un documentar despre Marea Revoluție.

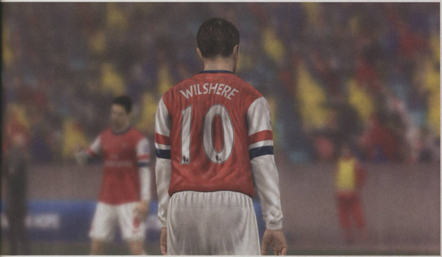


Stilul „Cocor"

Minutul 90

Să joci fotbal în FIFA 13 este una dintre cele mai plăcute experiențe posibile în fața monitorului. O să simțiți la fel după primele urale ale galeriei atunci când sunteți aproape de poarta adversă. Desigur, încercați să jucați cât mai mult fotbal afară, în spatele blocului, pe un sintetic, oriunde, numai să faceți puțină mișcare. Dacă plouă și aveți chef să amorțiți zeci de ore la rând, atunci acesta este jocul spre care merită să vă îndreptați atenția. Are toată pasiunea și inovația din FIFA 12, însă rafinată la cu totul alt nivel, unul ce se lasă descoperit în timp, cu cât butonați mai mult. Este mereu în contact cu realitatea lumii sportului rege, oferind miriade de modalități de joc și un gameplay memorabil, ușor de stăpânit cu puțină voință. Fie că vreți să vedeți ce înseamnă drumul spre succes în Be A Pro, ori poate sunteți curioși ce presupune cariera unui manager profesionist, aici găsiți totul. Amicale online cu rivalități de nivel mondial, transferuri și licitații la limită, spectacol fantastic pe teren, nume grele ale sportului, you name it. FIFA 13 transformă visele oricărui băiețel pasionat de „artex-uri" în realitate. Oricum, este de mii de ori mai fain decât ce poate să vă ofere fotbalul românesc. Înainte să îl joc, mărturisesc că nu eram un împătimit al seriei, mai degrabă doar un amator curios, însă felul în care jocul a reușit să mă țină lipit de controller, cu ochii cât cepele la minge și gândul la situația clasamentului, este demn de apreciat. Am găsit aici o lume întreagă, infestată cronic cu atmosfera jovială de pe stadion. Nu mi-e rușine nici cu grafica excelentă sau coloana sonoră. Am rămas cu o adevărată obsesie pentru Kitten și G#. Apreciez, așadar, meritele noului FIFA și îl salut cu respect, păstrând vie speranța că la anul se descotorosește pentru totdeauna de micile buguri din motorul de impact, de serverele cu probleme și sporadicele glitch-uri grafice. Știți cum se spune, speranța moare ultima, asta dacă nu intră în prelungiri.

■ **Totally Not Aidan**



VERDICT LEVEL

+
- Best (gameplay)
- FIFA (totul stă în detalii)
- Ever (cu certitudine)

−
- Mici buguri de impact
- Unele probleme cu serverele online

PE SCURT:
Fotbalul pe PC nu a fost niciodată atât de spectaculos. FIFA 13 are un loc asigurat în istoria seriei.

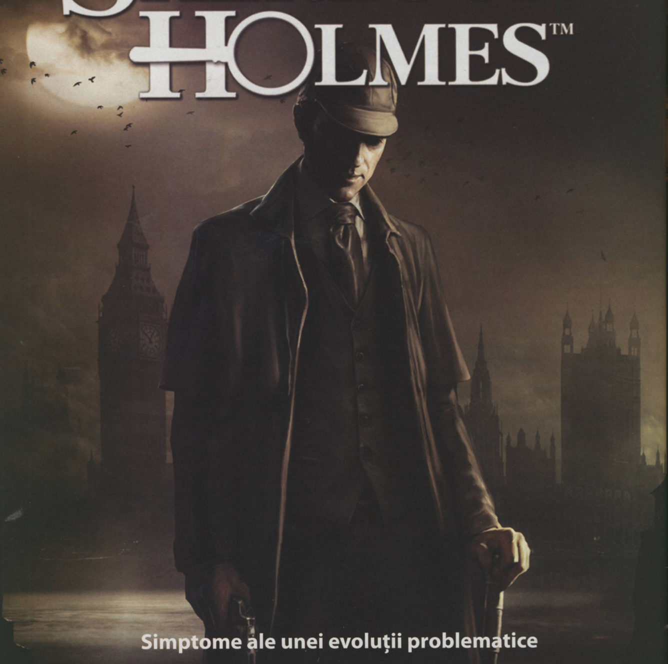
8.7

Gen Simulator sportiv **Producător** EA Canada **Distribuitor** Electronic Arts **Ofertant** Origin.com **Online** ea.com/FIFA13

CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 2 GB RAM **Video** 1GB VRAM

ALTERNATIVA PES 2013
Mulți susțin că ar fi ceva mai tehnic, înclinând balanța spre o simulare curată.

THE TESTAMENT OF SHERLOCK HOLMES™



Simptome ale unei evoluții problematice

Frogwares este una dintre puținele companii dedicate producerii de jocuri adventure care își propune să atingă standardele tehnice și artistice înalte pe care tehnologia de astăzi le pune la dispoziție (*high production values*, cum spun anglofonii). The Testament of Sherlock Holmes, ultimul lor titlu, a fost privit de mulți ca un fel de încununare a eforturilor lor – prolifica serie Sherlock Holmes, un Dracula, două jocuri inspirate de romane ale lui Jules Verne și mai multe adventure casual. Un produs de maturitate, un summum care să distileze întreaga lor experiență, constituindu-se în acea inefabilă perlă care să le consacre celor de la Frogwares intrarea în canonul atât de restrâns al aventurilor de calitate.

„Vinovat" de o atare receptare a produsului lui este chiar producătorul, care s-a auto-poziționat în numeroase rânduri, prin declarații și promisiuni, în postura fericită a celui care, după tatonări și experimente servind drept banc de probe și sursă de învățături, este pregătit profesional și spiritual să dăruiască lumii o capodoperă. Deci, acest testament al eroului lui Conan Doyle urma să fie oarecum și testamentul pentru posteritate al lui Frogwares, sarcină deloc facilă, mai ales când vorbim despre un domeniu aflat în chinurile

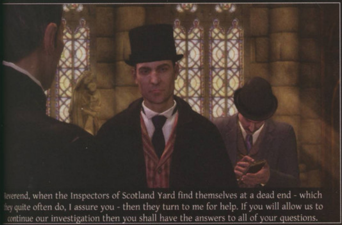


prefacerii, sfâșiat între două tendințe contradictorii – vandabilitate ori artă (vezi Simplify3). Discursul oficial al producătorului pe perioada dezvoltării jocului a fost marcat de un paradox interesant: auto-declarata cronică a nașterii unei capodopere era dublată (și la un meta-nivel, infirmată) de un obicei care îi face pe veterani să ridice din sprâncene. Pe scurt, Frogwares era dispus să renunțe la ceea ce ei numeau dificultate aberantă a puzzle-urilor, adică ceea ce era concepția firească despre puzzle-uri acum 10 ani, în ideea atragerii unui public cât mai larg. Multora le-a mirosit a simplificare crasă. Dar să o luăm câtinel…

Primul lucru care te frapează atunci când începi aventura este nivelul tehnic și gama de opțiuni disponibilă. Să detaliez. Am un defect cronic – prima dată apăs pe butonul de opțiuni, manevră de multe ori futilă în cazul adventure-urilor. Ei bine, de data aceasta mi se lăfăiau în fața posibilitatea de a activa anti-aliasing și ansiotropic filtering de valori ridicate, opțiunea de umbre și reflecție în apă ori reglarea calității texturilor. Niciuna dintre ele nu este inclusă doar de amorul artei, grafica arătând absolut bestial cu toate chițibușurile activate, demnă de orice FPS sau RPG respectabil. Din punctul ăsta de vedere, Testament recuperează pe partea respectului de sine atunci când vine vorba de cea mai materială modernitate, lucru de care multe adventure-uri actuale duc lipsă. Entuziasmul și încrederea pe care o conferă dintru început o grafică de calitate deopotrivă jucătorului frivol și hardcore sunt mai mult decât prezente, iar ăsta e un plus, căci orice sentimente de penurie sau zgârcenie a mijloacelor, care te încearcă în multe iterații ale oropsitului gen, sunt aici complet absente. E un sentiment minunat să vezi că aventurile au parte de tratament regal la care până de curând doar noul COD sau TES puteau visa. Poate exagerez, și grafica nu este atât de minunată, dar, luând în considerare numeroasele compromisuri din interiorul genului în ultima vreme, permiteți-mi acest elogiu.



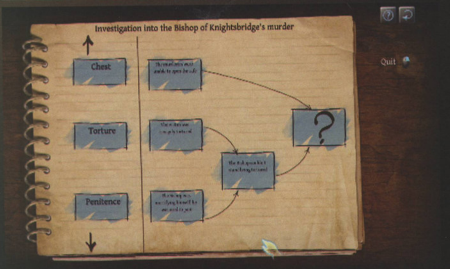
A doua constatare privește modalitatea de control și receptare a lumii jocului: în loc de a alege o singură cale, cei de la Frogwares au făcut exces de zel și risipă de resurse, implementând toate cele trei posibilități perspectivale – poți experimenta Testament la persoana întâi (vedere tipică Myst, doar că acum te poți mișca fără nicio constrângere), la persoana a treia (vedere tipică Mafia, relativ neobișnuită pentru acest gen) sau în mod point&click clasic. Am aranjat cele trei posibilități în ordinea preferințelor personale în cazul jocului de față, iar asta fiindcă ultima dintre ele (cea mai conservatoare) te face, din cauza unghiurilor fixe și











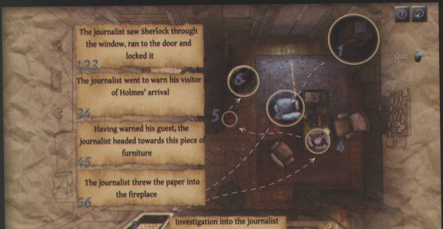
deseori nefericit alese, să pierzi mult din bogația detaliilor și a frumuseții grafice. Efortul de a face toate cele trei căi perfect jucabile de sine stătătoare trebuie să fi fost considerabil, iar ăsta este încă un aspect care-ți imprimă un oarece sentiment de bine, deoarece producătorul pare să-și fi permis lejerități și cheltuieli altfel de neconceput în cazul adventure-urilor. E drept că în 1st person ai parte de o mișcare oscilatorie a camerei, proprie consolelor și chipurile realistă (deși cine își balansează astfel capul când stă pe loc?), dar aceasta nu este extrem de deranjantă, fiindcă mecanica de joc nu e una bazată pe reactivitate spontană, pe reflexe și coordonare, ci mai degrabă statică și reflexivă. Oricum, vă garantez că e minunat să te poți mișca liber precum într-un joc de acțiune într-o lume atent detaliată, cum îi stă bine oricărui adventure, în care obiectivul principal este explorarea și descoperirea ei, și nu anihilarea inamicilor.

Și ca să epuizăm subiectul, vă mai spun că lumea jocului este destul de vie (chiar dacă un chibiț ar observa că e destul de limitată ca întindere), redarea săracei zone Whitechapel la trecerea dintre secole (cu nelipsitul comentariu social aferent) fiind o mică bijuterie în sine: brutele alcoolizate, precupețele, copiii străzii care parcă s-ar juca și nu prea, cuplurile și familiile care dorm pe băncile bisericii, tonetele ambulante de supă ieftină, măruntele, dar tragicele povești de dragoste, spectrul deopotrivă îmbietor și sinistru al dependenței de opiu, toate par extrase dintr-un roman de Dickens, gâdilând plăcut imaginea istorico-literară comun împărtășită despre sfârșitul de eră victoriană.

Fiindcă tot veni vorba, analizând portofoliul Frogwares, vom băga de seamă că sunt înclinați să exploateze toposuri literare care se pretează unor transpuneri digitale. Povestea din Testament este o licență artistică, ca toate celelalte povești digitale marca Frogwares care-l vizează pe detectivul londonez, în sensul în care nu este derivată din niciun roman scris de Arthur Conan Doyle. Însă, producătorul s-a străduit, după propriile-i mărturisiri, să fie cât mai fidel ideii de Sherlock Holmes și să surprindă întocmai psihologia personajului (inclusiv a doctorului Watson, cel puțin la fel de importantă în economia universului literar ca cea a „maestrului") și cheia atmosferei unice a opusului doylean. Din punctul ăsta de vedere, oricine se visează locatar al casei din Baker Street va fi mulțumit, pentru că tușele caracteriale ale fiecăruia, precum și relația dintre cei doi protagoniști, sunt consistent și consecvent redate.

Holmes este individul superior, incapabil să renunțe la o subterană maliție și la ecoul sarcastic al propriei personalități, deseori tratându-și cu disimulată condescendență colegul de echipă sub aparența unei bunăvoințe frățești, dacă nu aproape parentală, și aflându-se sub imperiul unei clarități intelectuale care poate deveni urâcioasă. Doctorul Watson umple golul loialului partener, mai puțin sclipitor, desemnat să reia într-o expunere mai puțin abstractă și pretențioasă deducțiile geniale ale lui Holmes, un personaj cu resurse ascunse mai bogate decât ar arăta-o aparențele. Mă pot gândi la cei doi, în termeni livrești mai modești, desigur, inclusiv ca la niște manifestări stilizate ale arhetipurilor Don Quijote și Sancho Panza.

Revenind la joc, personalitățile celor doi sunt atent și credibil reproduse (uneori poate prea insistent în cazul lui Holmes), pendulând perpetuu între caracteristici definitorii antagonice (Sherlock e genial, dar arogant și enervant de genial, pe când Watson naiv, dar uman și inteligent de naiv, dacă înțelegeți ce vreau să spun). Pe măsură ce jocul avansează, preabunul Watson, personaj secundar, un simplu artificiu literar care să-l scoată pe Sherlock în evidență, începe să devină din ce în ce mai proeminent, atât din punctul de vedere al poveștii, cât și ca vehicul al gameplay-ului, producătorul înhămându-se la un veritabil tur de forță – acela de a le trasa o dimensiune adițională ce-

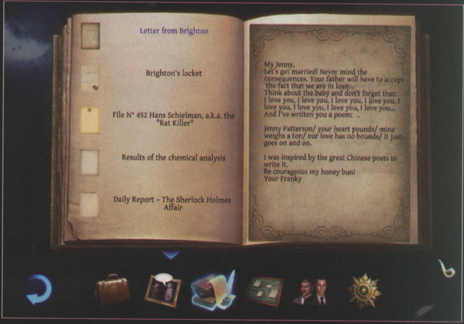


lor doi, eventual discernibilă din opera literară, dar rareori fructificată în alte medii. Imaginea infailibilă a lui Holmes este treptat erodată de cinism și de o doză serioasă de detașare insensibilă, tipică celor care au trecut „dincolo de bine și de rău", în vreme ce doctorul câștigă teren și simpatie prin echilibru, umanitate, candoare și un simț al datoriei și moralei tradițional. Pariul imaginat de producător e, de fapt, tocmai revizuirea și reîmprospătarea binomului Holmes/Watson ca, de drept și de fapt, intrinsec necesar. Separați, fiecare urmează un drum sortit eșecului, dedându-se unei extreme sterpe, numai coabitarea lor (adică a două tendințe total diferite) dând măsura reușitei printr-o unire și conlucrare a opozițiilor.

Spre final, rolurile sunt oarecum inversate, eternul asistent devenind forța motrice care îl poate salva pe „încrezutul" Holmes, deși, cât de departe e dispus producătorul să mențină această direcție, las la latitudinea voastră să judecați odată ce-ați terminat Testament. Ce este cert e că Frogwares are curajul să se joace cu personalitățile prescrise ale celor doi, încercând să ne reveleze dimensiuni suplimentare ale lor, înscriind jocul pe o trasă mai curând psihologică decât polițistă, așa cum ne-am aștepta de la un titlu de gen. Iar aici apare punctul de cotitură și cel mai mare obstacol: Testament e gândit în alți termeni decât cei strict competitivi și cuantificabili ai jocurilor în general.

Să exemplific: ancheta unui omor oarecare (ce va conduce la descoperirea unei conspirații mai vaste) e metodic abordată de celebrul detectiv, dând naștere unor „piste" arborescente. Numai că acestea se dovedesc a fi uneori, precum în viața reală sau în cazul altor medii, cum ar fi literatura sau cinemaul, false, introduse doar pentru a frustra așteptările publicului, semnificative sub aspect strict afectiv și intelectual, neavansând jocul propriu-zis. E drept că ele îndeplinesc un rol în schema generală, însă acesta nu e unul neapărat funcțional în intriga polițistă, nici imediat evident, indiferent de ce scop servește. Jucătorul tipic va rămâne consternat în fața a ceea ce consideră inutil, ilogic, mergând împotriva mecanismelor obișnuite ale gaming-ului. Dacă vreți o comparație, Testament nu se vrea a fi un film polițist, unde accentul cade pe dezlegarea misterului, pe descoperirea făptuitorului, ci mai degrabă un thriller psihologic, care preferă să reliefeze și ofere spre contemplație dedesubturile conștiinței individului. Acesta este motivul pentru care veți găsi o mulțime de comentarii pe internet (atât ale cumpărătorilor obișnuiți, cât și ale recenzorilor profesioniști) care acuză lipsa provocării, suspansului, sentimentului de mister, mizei polițiste.

Cât de bine îi reușește jocului însă această schimbare de direcție și sens? Ei bine, îi reușește pe jumătate, fiindcă Frogwares nu-și duce sugestia până la capăt, preferând un amalgam de analiză psihologică și structură tradițională a jocurilor, care presupune o acumulare tradusă în avansare (în nivel, în abilități specifice, în soluționarea enigmei etc.). Deși clar conceput ca un film interactiv menit să pună în discuție și să schimbe percepția asupra unor subiecte precum rolul secund al lui Watson, ereditatea ierarhiilor (totul ne este prezentat ca poveste în poveste, urmașii celor doi fiind cei prin care avem acces la poveste), condiția absolut sau







parțial subiectivă a oricărei relatări (sunt aventurile pe care le descrie Watson în cărțile sale romanțate și curățite de orice impuritate morală sau nu?), felul în care faima, bună ori rea, poate alterna în conștiința și opinia socială, rolul și drepturile omului superior în comunitate ș.a.m.d., Testament ori nu poate renunța complet la câteva reflexe ale industriei, ori nu găsește cea mai potrivită modalitate de a-și transmite mesajul.

Secvența în care un tânăr moare stupid în urma unei confuzii, iar aici discuția dacă rolul lui Holmes în chestiune e condamnabil sau nu e deschisă, ar fi de un indiscutabil efect în literatură sau cinema, până în punctul în care ar deveni scena centrală, prin implicațiile morale și intelectuale, dar și prin dramatismul descrierii sau interpretării. Jocurile nu au găsit încă propriul limbaj prin care să confere un sens superior unor







asemenea episoade, care nu sunt subsumate unui mecanism de avansare clasic, cum spuneam. Lipsește încă un ceva care să scoată de sub incidența inadecvării un moment de o asemenea factură. Nu îmi dau seama dacă e vorba doar de intensitatea și coregrafia scenei sau de o mai strânsă aderare la principii estetice non-competitive (Valve este unul dintre puținii care m-a convins că se poate face un compromis genial prin Portal 2), dar mi-e clar că și pentru cineva deschis la minte și suflet, această latură nu și-a găsit făgașul încă în gaming. Momentele de genul celui descris mai sus par ușor artificiale, nu „cad" cum ar trebui, nu corespund unei reacții spirituale pe măsura mizei lor pe hârtie, „nu se lasă" în suflet.

Altfel, povestea e destul de interesantă, peste medie, nu numai ca substanță, dar și ca prezentare. Dialogurile sunt bine scrise, alcătuite dintr-un vocabular ușor mai elevat și mai prețios, complet potrivit celor doi protagoniști, comentariile non-utile gameplay-ului nefiind pur factuale, ci impregnate de o subtilă tentă de caracterizare. Spre exemplu, mi-a făcut mare plăcere să-l aud pe Watson făcând o remarcă despre o carte care trata anatomia feminină în termeni de o încurcată și vinovată candoare, tipici pentru un celibatar la vârsta a doua, nu fără o anumită aplecare către subiect, dar lipsindu-i cu desăvârșire exercițiul. Mai mult, revolta tipică omului de bun-simț atunci când simte că este exploatat tocmai de aceea (de către Holmes), ca și răbufnirea celui care e constant trecut la index, marginalizat, minimalizat, deși are merite incontestabile (Watson e lăsat la vatră din cauza unei răni suferite în Afganistan) mi l-au făcut pe simpaticul doctor și mai simpatic, până la punctul de a-i lua locul lui Holmes, care e mult mai previzibil și mai șablonard, chiar și în evoluția sa.

Spuneam mai sus că Testament e un film interactiv: secvențele cinematice sunt extrem de dese, iar puzzle-urile sunt foarte ușoare, pentru soluționarea majorității lor netrebuind să părăsești camera sau cadrul în care sunt conținute, cele de inventar fiind reduse la un minim absolut, mini-jocurile de cele mai multe ori surprinzător de evidente sau „săribile", iar sistemul de deducții folosit de prea puține ori. Totuși, jocul are o lungime considerabilă și un anumit ritm al lui care te prinde odată ce i-ai acceptat regulile. De altfel, ca pentru a compensa „filmicitatea", avem parte de tot felul de surprize, binevenite pentru a varia și colora gameplay-ul, cum ar fi controlarea unui personaj non-uman inedit și multe altele. Interpretările vocale sunt decente, cea a lui Holmes excelând prin stapânirea de sine și ironia abia reținută pe care o exală.

Bun, deci unde plasăm Testament? Mi-e greu să-mi dau seama dacă reprezintă începutul unei noi ordini sau sfârșitul unei epoci ori este pur și simplu un foc de paie. Ceea ce pot însă spune despre el este că nu se erijează într-un deschizător de drumuri, modelul după care o nouă generație de jocuri, diferite ca abordare și structură, să se ghideze, ci este mai degrabă expresia unor frământări care animă actualmente scena gaming-ului. Îl recomand nu numai pentru valoarea istorică, reprezentativă pentru starea de fapt din gaming, ci și pentru ceea ce este ca atare: nu neapărat joc, nici film, ci o întrepătrundere de elemente cât se poate de interesantă.

■ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

\+
- grafică impecabilă, poveste bună, de durată
- atacă problematici mai puțin întâlnite în gaming
- noua dimensiune a celor doi protagoniști

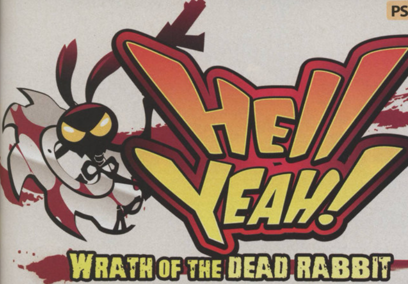
\-
- dificultatea redusă
- n-a găsit încă formula genialității

PE SCURT:
Testament e un pas înainte pentru Frogwares în multe privințe, deși sacrifică unele dintre cele mai sacrosancte principii ale adventure-ului clasic, dar nu reușește să se constituie în acea mutare decisivă care să consfințească trecerea la un alt nivel. Trebuie să mai încerce pentru a produce Capodopera, dar o spun cu bucurie și încredere, și nu dezamăgit.

8.3

Gen Adventure **Producător** Frogwares **Distribuitor** Focus Home Interactive
Ofertant GamersGate.com **On-Line** sherlockholmes-thegame.com
CERINȚE MINIME: Procesor Celeron E1400 Dual Core 2 Ghz **Memorie** 2 GB RAM **Video** GeForce 8600 GT

ALTERNATIVA THE SECRET AGENT DE JOSEPH CONRAD
Vă voi îndruma înspre un roman excelent, atât ca profunzime psihologică, cât și ca scriitură, care atinge în mare cam aceleași subiecte ca Testament. Neapărat în engleză.



Există o sumedenie de jocuri care urmăresc cu orice preț să șocheze, uneori reușind mai mult decât atât. Rezultatul violenței extreme și al demenței pixelate poate să fie dezgustul jucătorului sau, în majoritatea cazurilor, un rictus bolnăvicios, împietrit pe chipul schimonosit al sadicului din noi toți. Shank? Brutal în cel mai pur stil grindhouse. Seria Carmageddon? Cruzime psihotică, dar distractivă. Manhunt? Bolnav, pur și simplu bolnav. În mod bizar, am savurat ore întregi masacrul de pe monitor, butonând ca un maniac jocurile amintite mai devreme. Poate căutam un loc în care să refulez stresul acumulat de-a lungul zilei, cine știe? Ori poate sunt doar nebun de legat...

Iadul miroase a morcovi

Când credeam că am rămas fără hrană pentru animalul sângeros din mine, Arkedo Studio zămislește un platformer crizat, din toate punctele de vedere, adunând la un loc mult umor rânced, un story politically incorrect și niște platforming old school, ca la carte. În Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit, personajul principal al aventurii este Ash, prințul moștenitor al Iadului, un iepure scheletic cu o pasiune extremă pentru rățuștele de cauciuc. După ce este discreditat de paparazzi în timp ce își făcea băița, Ash pornește într-o călătorie prin Tartar, cu gândul să se răzbune pe invadatorii intimității sale. La dispoziție îi stă un întreg arsenal lăsat moștenire de King Hare, răposatul său tată demonic, alături de un disc circular folosit pentru măcel și transport. În esență, Hell Yeah! este un 2D platformer, condimentat cu ceva componente originale foarte savuroase. Ash trebuie să parcurgă infernul întortocheat sărind și distrugând monștrii din calea vendetei sale, adunând în același timp cât mai multe pietre prețioase și coins. Acestea pot fi cheltuite la buticuri pe arme, upgrade-uri, peruci (!) și skin-uri pentru circularul său aducător de carnagiu. Întregul joc este dominat de un story psihedelic și de o grafică vibrantă, ca un trip pe LSD. De fapt, nu m-ar mira ca producătorii jocului să fi utilizat ceva substanțe (a se citi *shrooms*) magice când au început să-și imagineze povestea și lumea din Hell Yeah! Părțile cele mai spectaculoase sunt declanșate de luptele cu monștrii ceva mai mărișori, aceștia putând fi executați printr-un quick time event. Ce mi-a plăcut foarte mult a fost diversitatea execuțiilor, fiecare monstru găsindu-și propriul sfârșit, fiind strivit, ars sau chiar eliminat printr-o întrebare cu multiple variante de răspuns. Finalul unui nivel aduce, desigur, o luptă epică cu un boss, foarte puternic în comparație cu restul monștrilor satanici. Pentru a învinge, Ash trebuie să folosească atât mediul înconjurător, cât și armele din dotare. Fiți fără griji, căci jocul are un nivel de dificultate moderat, fără prea multe momente frustrante. S-ar putea să găsiți enervante unele puncte de Save și câteva puzzle-uri plictisitoare. Impresia mea generală este că Hell Yeah! păstrează vie esența jocurilor 2D de acum mulți ani, oferind o alternativă macabră la drăgălașenia prezentă în titlurile cu personaje principale din gama Mario, Sonic sau Rayman. Singurul regret este lipsa unui mod multiplayer split screen, cum era cel din Jazz Jackrabbit 2. Poate așa mă încumetam să-i mai acord un punct în plus la scor.


Grafica ultra-vibrantă



Fă-l jeleu!

Double U T F?!

Hell Yeah! se adresează persoanelor ce se lasă greu jignite și care apreciază puțin umor crud și negru. Nu este un joc prost, deși, pe alocuri, poate să devină plictisitor. Noroc că îl mai salvează posibilitățile de personalizare și execuțiile haioase. Dacă sunteți curioși cum arată Iadul condus de un iepure nemort cu fetișuri bizare, atunci Hell Yeah! este o portretizare convingătoare. Nu are măiestria narativă din opera lui Dante, dar reușește să creeze atmosferă, oferind suficient platforming bunicel, ca-n vremurile bune, pentru cei pasionați de acest gen de jocuri. SEGA și Arkedo Studio au făcut și de această dată o treabă faină, deși mereu se poate mai bine. Jocul este disponibil prin Steam la un preț relativ mic, cu toate că recomandarea mea este să așteptați o reducere până să-l adăugați în colecție, 9.99 euro fiind un preț mai apropiat de realitate decât 12.99.

■ **Aidan**



Ash este un personaj simpatic, în ciuda anorexiei cronice.

VERDICT LEVEL

+
- grotesc, violent și vibrant
- gameplay old school

−
- unele puzzle-uri sunt plictisitoare și prostești
- lipsa multiplayer-ului

PE SCURT:
Un 2D platformer pe mescalină, cu un personaj principal bizar. Hell Yeah!

7

Gen 2D platformer **Producător** Arkedo Studio **Distribuitor** SEGA
Ofertant GamersGate.com **Online** sega.com/hellyeah

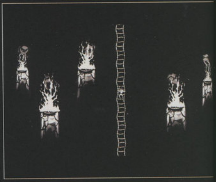
CERINȚE MINIME:
Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA MARIO
Include ciuperci și are ca personaj principal un instalator italian mustăcios, blocat pe vecie într-un bad, bad trip.

Closure

... sau jocul monitorului ars

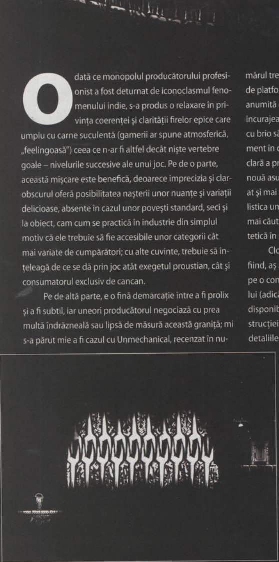




O dată ce monopolul producătorului profesionist a fost deturnat de iconoclasmul fenomenului indie, s-a produs o relaxare în privința coerenței și clarității firelor epice care umplu cu carne suculentă (gamerii ar spune atmosferică, „feelingoasă") ceea ce n-ar fi altfel decât niște vertebre goale – nivelurile succesive ale unui joc. Pe de o parte, această mișcare este benefică, deoarece imprecizia și clar-obscurul oferă posibilitatea nașterii unor nuanțe și variații delicioase, absente în cazul unor povești standard, seci și la obiect, cam cum se practică în industrie din simplul motiv că ele trebuie să fie accesibile unor categorii cât mai variate de cumpărători; cu alte cuvinte, trebuie să înțeleagă de ce se dă prin joc atât exegetul proustian, cât și consumatorul exclusiv de cancan.

Pe de altă parte, e o fină demarcație între a fi prolix și a fi subtil, iar uneori producătorul negociază cu prea multă îndrăzneală sau lipsă de măsură această graniță; mi s-a părut mie a fi cazul cu Unmechanical, recenzat în numărul trecut. O să citez doar două exemple din noul val de platformere, pentru că mi se pare că ele certifică o anumită evoluție a acestui fel de a spune o poveste care încurajează o receptare cât mai subiectivă: Braid a reușit cu brio să-și învăluie în mister jucătorul până la final, moment în care survine o explicație destul de completă și clară a problemelor protagonistului, aruncând o lumină nouă asupra întregului joc; Limbo este deja mult mai diluat și mai zgârcit în detalii narative, dar fascinează prin stilistica unică, ajungându-se la punctul în care renunți la a mai căuta o interpretare plauzibilă, deoarece plăcerea estetică în sine oferă suficientă satisfacție.

Closure se înscrie în continuarea acestei tendințe, fiind, aș zice, și mai criptic decât cele două, bazându-se pe o combinație instabilă de aluzie și material al clientului (adică nivelul jucătorului de educație, cultură, dar și disponibilitate afectivă și interpretativă) în privința construcției poveștii. Nu ți se explică mai nimic pe parcurs, detaliile care pot face diferența sunt deseori plasate în așa fel încât doar jucătorul diligent să le găsească, iar finalul este simbolic, refuzându-ți o clarificare explicită.

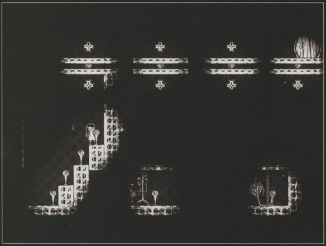


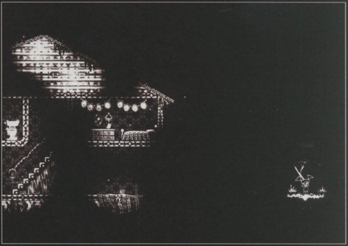
În primul și în primul rând, cel mai important element din Closure este întunericul. De ce spun asta, mai ales că pe toată durata jocului vei căuta în mod agonic lumina, singura care-ți asigură viața și progresul?! Fiindcă întunericul acoperă cea mai mare parte din lumea jocului, însoțindu-ți periplul în mod pregnant și inconfortabil, aducător de uitare și moarte. Practic, în momentul în care ai pășit într-o zonă neluminată sau nu poți să te sprijini pe o asemenea zonă (oarecum în afara ei, deasupra ei, dar totuși în contact cu ea), vei fi lipsit de echilibru, vei cădea și muri. Deci, tot jocul se desfășoară sub imperiul unei goane după lumină, paradoxal, atrăgându-ți cu atât mai mult atenția asupra întunericului din care trebuie să evadezi.

Întreaga simbolistică aferentă acestei dualități (sau dihotomii, depinde de cum vreți să o vedeți) întuneric-lumină este evocată și folosită în Closure, iar aici totul depinde de bagajul intelectual pe care fiecare îl aduce și îl investește. Jocul nu vrea să te îngrozească, nu există momente de sperietură și nu există inamici – singurul și cel mai puternic e negura, de aici și statutul ei de primadonă. Pentru a te debarasa de ea, ai la dispoziție globuri de cristal, o serie de lămpi, lampioane și alte dispozitive, ba chiar și structuri organice, toate iradiind lumină. Avem de-a face, deci, cu o premiză interesantă și originală atât de gameplay, cât și în privința graficii și atmosferei, care scoate celelalte mecanici clasice de platform din anonimat.

Personajul principal este un fel de monstruleț, cu formă și umblet arahnoide, dar care are în mod semnificativ un gol imens în locul în care i-am localiza în mod normal capul, sugerând poate amnezia, poate caracterul disponibil, gata de a primi și acomoda conștiința altora. De altfel, acela este și locul unde plasează globul de cristal strălucitor atunci când se deplasează și peste care își instalează masca celor trei alte personaje în pielea cărora vom intra și ale căror experiențe le vom împărtăși.

Acestea sunt, iar ordinea este perfect aleatorie, un fel de muncitor (mie mi-a plăcut să-l consider miner) care trebuie să scape din angrenajul greu al locului său de muncă industrializat, o tânără căreia trebuie să-i ghidăm pașii în stil Lizuca printr-o pădure magică în care ajunge în urma unui accident și, în final, o fetiță care-și urmărește pisica printr-un parc de distracții sinistru. Fiecare episod conține indicii care ar trebui, puse cap la cap, să alcătuias





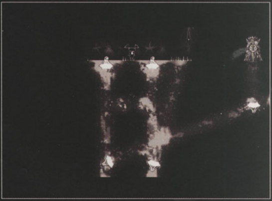
că povestea personajului în cauză, și dacă aici jucători diferiți pot vedea lucruri diferite, una dintre constante este aceea că toți par a se afla în momente critice ale existenței lor, undeva pe pragul dintre moarte și supraviețuire. Scopul monstrulețului, și prin extensie al tău, este acela de a-i duce cu bine prin meandrele unei conștiințe întunecate (posibilă interpretare) înspre un fel de împăcare cu sine sau depășire a unei traume (posibile traduceri ale termenului *closure*). Mai departe, dacă ei vor fi salvați pe acest pământ sau, poate, doar într-o dimensiune metafizică, rămâne la latitudinea jucătorului să-și închipuie.

Din punctul ăsta de vedere, Closure se achită bine de echilibristica la care s-a înhămat: poveștile nu sunt nici suficient de confuze încât să provoace stupoare, dar nici servite pe tavă încât să-ți repugne prozaicitatea lor. Rămân suficiente zone gri, deschise interpretării, dar, în același timp, jocul se asigură că ai la îndemână variabilele necesare unui minim de fundal narativ. Câteva probleme apar, din nefericire, la final.

Pe întregul parcurs al jocului poți colecționa molii prin simpla trecere pe lângă ele. Nimeni nu-ți spune însă cât de importante sunt aceste molii, adăugarea încă uneia la fondul tău personal neavând efecte imediate, nici vreo aparentă influență asupra jocului à la longue. E foarte logic să presupui că este vorba doar despre punctaj în plus sau vreun *achievement* particular, cum e deseori cazul în jocurile de acest fel. Nu, pentru a termina Closure ai nevoie de toate cele 30 de molii care sunt răspândite prin niveluri, iar asta nu-ți devine limpede decât la final. Nu ai altă alternativă decât să iei la puricat toate nivelurile pe care le-ai mai parcurs până atunci, singurele pe care le poți sări fiind cele în care deja ai găsit o molie, deja însemnate. Veți fi de acord cu mine că s-ar putea dovedi frustrant să reparcurgi aproape tot jocul. Aici s-a mers un pic prea departe cu caracterul nebulos.

Ar mai fi un alt mic neajuns: unul dintre *achievements* are un titlu mai mult decât concludent. Nu mi se pare firesc ca după ce te-ai străduit de-a lungul jocului să menții un relativ suspans cu privire la locul unde se desfășoară și semnificația evenimentelor, să fii, pe de o parte, atât de neînfrânat cu exprimarea, pe de altă parte, să îi dezavantajezi nemeritat pe cei ce aleg să ignore acest nou măsurător de potență gameristică. Oricum ar fi, nu se face să servești elemente importante ale poveștii astfel. Avem și un *Dev Commentary* care vorbește mai pe larg despre intențiile inițiale ale producătorului, dar ăsta este un instrument suplimentar și opțional pe care îl deblochezi doar după ce ai terminat jocul măcar o dată.

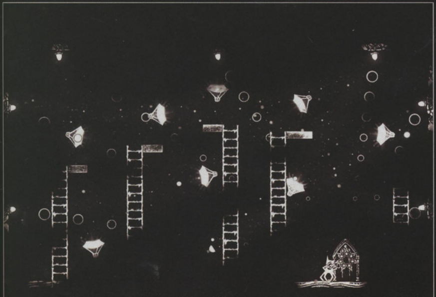
Avem 24 de niveluri per capita, care nu pot fi parcurse decât în ordinea prestabilită, și care se prezintă sub forma unor scene de relativ mică întindere, ușor de reluat în caz de eșec, ceea ce împiedică enervarea. Puzzle-urile sunt inventive și inteligente (chiar dacă mai sunt și 2-3 ciudățele), funcționând bine în limitele unei logici interne a jocului, variind ca dificultate, complexitate și creativitate destul de grațios. M-a surprins foarte plăcut faptul că unele dintre ele servesc mai degrabă atmosferei și poveștii, retrogradând obstacolul de gameplay, chit că se găseau la mijlocul sau către finalul aventurii. Cu alte cuvinte,



primează senzația estetică a întregului, și nu curba constantă a creșterii dificultății. În final, avem 10 niveluri exclusiv pentru monstruleț, cu puzzle-uri mai solicitante.

Interfața este simplă și funcțională, cum ne-am învățat deja cu indie-urile de acest tip. Despre grafică nu sunt prea multe de spus, v-ați dat seama că e impecabilă și potrivită cu finalitatea artistică a lui Closure, iar muzica este bună și ea, deși poate deveni ușor repetitivă fiind redusă ca număr de compoziții și durata acestora. Ca o concluzie, merită? Closure nu e nici Braid, nici Limbo: îi lipsește *bang*-ul de final al ultimului, deși nu e sărac cu duhul, și estetismul superlativ al celui de-al doilea, deși are și el iluminări pasagere. Are o premiză de gameplay mai mult decât interesantă, e plăcut și bine balansat la mai toate capitolele, iar în timp ce te joci simți că te distrezi. Hai că merită!

■ **Radu Sorop**



VERDICT LEVEL

+
- concept original ca grafică și gameplay
- deschis interpretării, experienței subiective
- puzzle-uri simpatice

–
- neclaritatea utilității moliilor, veritabil bug de design

PE SCURT:
E cel mai frecventabil platformer indie nou-apărut pe piață. Inteligent și provocator, Closure îți va satisface instinctele primare ale distracției și te va seduce intelectual în aceeași măsură. Poate nu de rangul lui Braid sau Limbo, dar în categoria imediat următoare. E făcut de doar trei oameni (programator, grafician și muzician), care merită banii voștri.

8

Gen Platformer 2D **Producător** Eyebrow Interactive **Distribuitor** Eyebrow Interactive **Ofertant** store.steampowered.com **Online** closuregame.com

CERINȚE MINIME:
Procesor Pentium 4 **Memorie** 1GB RAM **Video** DirectX 9

ALTERNATIVA CLOSURE
Hihi! Da, Tyler Glaiel, cel responsabil de concept și de toată partea de programare, mai are un titlu în Flash cu numele de Closure la activ, jucabil gratuit pe Internet. Se desfășoară într-un spital cu un suferind care vrea să-și încheie socotelile cu lumea de aici (sau poate să se salveze?) și s-ar putea să-i impresioneze pe unii dintre voi chiar mai tare decât fratele lui vandabil.



Click, kill, loot & repeat

Atunci când am avut primul contact cu Torchlight, m-am simțit cuprins de senzații contradictorii. Pe de-o parte, mi-au trebuit câteva minute bune până să mă dezmeticesc și să-mi dau seama ce am în fața ochilor. Nu știam dacă mă uit la o clonă nesimțită, un experiment scăpat de sub control sau un remake al bătrânului Diablo. Din boxe auzeam aceleași acorduri de chitară – inconfundabile pentru cine a trecut prin crâșma din Tristram – , iar povestea nu era foarte departe ca subiect: demoni, un orășel sub asediul Răului, un erou ce se aventurează în adâncuri, în căutarea izbânzii, gloriei și multor obiecte lucioase. Nu, trebuia să fie o greșeală! Până și cele trei clase erau copii fidele ale eroilor anti-satanici din 1996. Totuși, eram sigur că, undeva, ceva îmi scăpase. Mi-am pus roba de învățăcel și am coborât în catacombele Internetului, unde am aflat că oamenii din spatele jocului sunt nimeni alții decât Travis Baldree, tăticul lui Fate, alături de Max & Erich Schaefer, co-designerii legendarului Diablo. Acum începeam să înțeleg... Deci, băieții ăștia au pus-o de un hack and slash ca-n vremurile bune, cu bascule întregi de loot, feeling retro și un amestec de elemente împrumutate din alte două titluri de excepție. Odată ce am asimilat acest aspect, vestea succesului imens pe care l-a avut Torchlight nu a mai fost o surpriză. Iată că la nici 3 ani, cei de la Runic Games (echipa fantastică) au venit cu un joc mai mare, mai serios și mult mai epic: Torchlight 2.

Loot. Loot! Looooot!!!

Înainte de toate, trebuie să-mi iau o piatră de pe inimă: nu mă consider o parte a bandwagon-ului de fanatici aflați în război deschis cu Diablo 3. Da, am simțit și eu o dezamăgire profundă atunci când am văzut rezultatul final, dar cred că o mare parte din succesul fenomenal al lui Torchlight 2 se datorează freneziei cu care D3 a fost scuipat și arătat cu degetul. Pentru o săptămână întreagă, tot păienjenișul mustea de articole din gama „5 motive pentru care Torchlight 2 este un joc mai bun". Okey, am înțeles, AH-ul a reușit să scoată mulți oameni din pepeni. Nasol! Acum, putem să judecăm la rece Torchlight 2, fără să-l comparăm cu „Drăcușor, Copilul de Aur Trei"? Spre rușinea mea, nu am finalizat niciodată primul Torchlight, deși l-am început de repetate ori cu fiecare dintre cele trei clase. Nici măcar acum, când l-am găsit în oferta GOG, nu m-am încumetat să-l duc până la capăt. Mereu apărea altceva la orizont, o șchioapă mai interesant. În Torchlight am văzut un joculeț relaxant, nu o epopee pentru care să-mi dedic jumătate din viață. Pur și simplu, povestea nu a reușit să mă prindă, singurul punct de atracție fiind grămezile interminabile de loot. Din fericire pentru soarta review-ului de față, nu i-am aplicat același tratament insensibil și succesorului, deoarece Torchlight 2 mi-a căzut cu


Mister Tar compătimește prostul!


Itemul colorat, bucuria copiilor

tronc de la bun început. În continuare, jocul are un storyline simplu, fără prea multă adâncime sau originalitate. Povestea există de dragul existenței, servind drept suport pentru gameplay, semn că mințile de la Runic Games și-au îndreptat atenția spre alte elemente: de această dată, lumea este amenințată de The Alchemist, unul dintre personajele jucabile în Torchlight. Corupt de puterea Ember-ului, acesta pornește într-un periplu, cu scopul de a distruge echilibrul universal. Sună cunoscut motivul eroului corupt după lupta finală, plecat la pas mărunt prin lumea mare? Sigur că da, sigur că da... Așadar, tu, eroul din sequel, îi vei călca pe urme Alchimistului, alături de simpaticul tău pet, trecând prin foc și sabie în drumul plin de aventuri triliarde de



Un crab uriaș, din aur, cu o coroană trântită pe carapace. No comment.



Alucardo. Get it?

ființe malefice burdușite cu iteme colorate și sclipitoare. Un joc de-a șoarecele și pisica, mai pe scurt. Dacă măcelul vă plictisește, luați undița în mână și pescuiți în ochiurile de apă. Peștii prinși servesc drept hrană magică pentru pet, minigame-ul în sine fiind destul de haios. Sunt disponibile acum opt animale de companie, extrem de folositoare. Deși îmi place la nebunie, toată treaba cu pet-ul a fost preluată direct din Fate, numai că în T2, creatura este capabilă să vândă și să cumpere o listă simplă de obiecte din oraș, pe lângă transportul surplusului de iteme colorate. Ce bine că absolut nimeni nu a băgat prea mult în seamă detaliile, sub efectul orbirii provocate de loot. Torchlight 2 sclipește ca o nestemată smulsă din comorile valarilor tolkieni, ca un diamant de mărimea unei supernove. Întregul joc se transformă într-un drog de mare risc, cauzator de dependență încă de la prima doză. Ducă-se în adâncuri toate asemănările nerușinate cu o altă franciză (da, da, știu, sunt aceiași dezvoltatori)! Oameni buni, vorbim de random loot servit cu vagonul. Fiecare monstruleț tăiat în două explodează ca o piniata, aruncând în toate părțile obiecte albe, verzi, albastre, mov și aurii. Presupun că sunteți familiarizați cu acest cod de culori. În fond, majoritatea RPG-urilor moderne s-au amorezat de el. Creaturile aflate în slujba răului sunt, de asemenea, multe la număr. Începând cu clasicele bestii sălbatice și până la nemorți sau roboți steampunk, toate drăcoveniile posibile și imposibile populează lumea din Torchlight 2.
Hopa! Am spus cumva „lumea"?

E lung pământul, ba e lat...

Dacă primul Torchlight era limitat la un singur orășel, o rețea de temnițe și una de grote, T2 vine însoțit de o lume vastă, întinsă pe trei acte plus un epilog, plină ochi cu zone numai bune de explorat – atât la suprafață, cât și în subteran –, populate cu zeci de NPC-uri. Mai mult, jocul folosește un sistem de randomizare pentru teren și iteme, astfel încât fiecare tură prin campanie este diferită de cealaltă. Runiç a introdus patru eroi noi, personalizabili din punct de vedere al sexului și aspectului fizic. Primul, Engineer, este un heavy melee cu o dragoste nemărginită pentru armuri și tehnologie steampunk. Al doilea, Berserker-ul, arată și se desfășoară pe câmpul de luptă ca o combinație între un druid și un acid junkie. Pentru iubitorii de atacuri la distanță există Outlander-ul, un pistolar cu ceva cunoștințe de magie, însă adevăratul expert în artele arcane rămâne puternicul Embermage. Singurul lucru comun e bara de Charge, un alt element nou. În traducere liberă, când se cumulează suficiente bucăți aplicate cu succes și bara de Charge este plină, următorul atac o consumă automat, devenind mult mai puternic.
Kaboom, baby! La capitolul skills nu găsesc critici, căci sistemul folosit în Torchlight 2 este exemplar. Personajele evoluează prin distribuirea unui anumit număr de puncte către stats-uri și abilități, atunci când ating un nou nivel de experiență sau



Giumbix, companionul meu de încredere





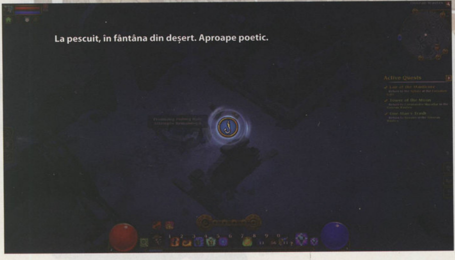
faimă. Există trei ramuri principale, diferite pentru fiecare clasă, toate influențând direct rolul și metoda de luptă. Practic, jucătorul are libertate totală în a decide cum vrea să își formeze eroul. De exemplu, un inginer poate crește într-un veritabil tanc invulnerabil, împachetat în armuri, sau poate ajunge stăpânul unei mici armate de roboți și gadgeturi distructive. Cât despre experiență și faimă, acestea cresc cu fiecare monstru ucis și quest completat. Simplu, eficient, curat. Principala nemulțumire a celor care au jucat primul Torchlight a fost absența oricărui mod multiplayer, o crimă gravă și de neiertat pentru un hack'n'slash. Cei de la Runic Games au aplecat urechea la doleanțele fanilor, implementând nu unul, ci două moduri multiplayer mari și late. Aici, T2 bate la poponeața goală competiția, deoarece nu necesită o conexiune permanentă la net în singleplayer, oferind în plus măcel în LAN sau online. Ah, LAN, o metodă de joacă pe moarte, sugrumată de tot mai mulți producători. Torchlight 2 își spală orice păcat cu această funcție, fiindcă nimic nu se compară cu un LAN party ferit de ochii lumii, acasă la un amic iubitor de energizante. Era să zic bere. Multiplayer-ul prin internet merge de minune, serverele fiind permanent populate cu un număr mare de jucători, iar Torchlight 2 își dezvăluie adevăratul potențial în prezența unui party de maximum 6 playeri. S-a lucrat și la capitolul rejucabilitate, prin adăugarea unui sistem denumit New Game Plus. Astfel, după finalizarea campaniei, ea poate fi reluată cu același personaj, dificultatea crescând proporțional cu nivelul eroului. Un lucru e clar: Torchlight 2 nu duce lipsă de conținut, oferind un nivel calitativ peste cel al prețului infim.



Capodopera din clonă

Propun un joc. Să presupunem că nu a existat niciodată un Fate sau un Diablo. Câți dintre voi ați nominaliza Torchlight 2 drept cel mai bun hack and slash? Câți l-ați aprecia pentru originalitate? Probabil că foarte mulți. Poate chiar toți. Nu le voi nega celor de la Runic ambiția și superbele referințe la cultura pop, prezente pe întreg parcursul jocului, însă voi penaliza calitatea îndoielnică a poveștii, luată în ansamblul ei. T2 este o clonă, fără doar și poate, însă una zămislită din imaginația acelorași oameni care au născut originalul. Mă plictisește și mă ține lipit de monitor în același timp. Îl iubesc și îl urăsc. Vedeți paradoxul? ■

Aidan



La pescuit, în fântâna din deșert. Aproape poetic.

VERDICT LEVEL

+ ► loot, loot, loot
+ ► atmosferă clasică

– ► story lipsit de originalitate
– ► prea multe elemente împrumutate

PE SCURT:

Hack'n'slash, no strings attached. Dă dependență și este foarte ieftin, dar nu vă așteptați la ceva nemaivăzut.

8.2

Gen Hack & Slash, Action RPG **Producător** Runic Games **Distribuitor** Perfect World **Ofertant** GamersGate.com **Online** torchlight2game.com

CERINȚE MINIME:

Procesor Dual Core 2 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Video** 512 MB VRAM

ALTERNATIVA DIABLO/FATE

Jucați pentru câteva minute Diablo sau Fate și o să înțelegeți de ce termenul „împrumut" a fost folosit cu gentilețe.



Decision 2

armorgames.com/play/13701/decision-2

Decision, primul, era o combinație între o strategie și un action cu zombie. Destul de bun cât să prindă revista, dar nu îndeajuns pentru a-l ridica în slăvi. Încerca multe și l-am respectat pentru asta, dar mai toate părțile lui componente parcă sufereau de lipsă de pulpă. Nu am simțit naturalul ăla cu care mă tot vrăjesc astăzi ambalajele. Al doilea vine să îmbunătățească formula și, deși inițial am fost reticent, pot spune cu mâna pe inimă că acum jocul merită chiar și jumătate de pagină. Producătorul a înțeles că titlul lui își trage seva din partea action și a îmbunătățit absolut tot ce se putea pe acest palier. Acum putem alege între zi și noapte cu diferențe notabile ca stil de joc. Arme și abilități mai puternice sau folositoare, chiar și pușcă cu lunetă. Boși de cartier, cuiburi de mitraliere, mai multe tipuri de zombii. Zone mai mari de apărat-explorat. Surprize, secrete și încă. Până și partea de strategie a devenit mai clară și mai atrăgătoare.



Knightmare Tower

www.a10.com/action-games/knightmare-tower

Cei care au reușit să mă convingă – Juicy Beast cu al lor Burrito Bison Revenge – cum că și tossing-ul este un gen de joc valabil, dar mai ales extrem de haios, au revenit luna trecută cu un nou titlu. M-am uitat la nota mediată de pe Kongregate și miam spus: „iar au înnebunit ăștia, cât poți varia pe aceeași temă?" Bineînțeles că l-am și încercat. Timp de 5 ore fără oprire. Atât de bun este. În Knightmare Tower ești un cavaler care se catapultează pe verticală într-un turn plin cu monștri pentru a salva prințesele închise în el. Diferit însă față de alte jocuri de tossing, aici random-ul este pus un pic de o parte și ești lăsat să te miști în voie de la stânga la dreapta, putând oricând alege să ataci monștrii de sub tine. Dacă-i nimerești, îi omori și îți mărești viteza, dacă nu... invers. Jocul se transformă astfel într-un ciudat bullet (monster) hell, deosebit de satisfăcător și incitant. Cel mai bun joc de tossing existent, de departe.



Jacksmith

www.papalouie.com/games/jacksmith/index.html

Câți dintre voi v-ați jucat acele mini-uri în care trebuie să manageriezi o pizzerie sau o înghețătărie? Hai recunoașteți! Deși adresate îndeosebi sexului frumos și ceva cu acest tip de jocuri care merge de minune. Iar dacă până acum o făceai pe ascuns, Jacksmith dă liber la desfrâu, pentru că, deși mecanismele de joc sunt identice, nimeni nu o să se uite ciudat la voi când construiți arme în loc pizza. Titlul se vrea însă mai mult decât un manager de fierărie. Da, oștenii stau la coadă și dau comenzi de arme, fiecare cu preferința lui, apropo, felul în care le construiești este atât de satisfăcător (!), dar pe lângă lucru manual propriu-zis, titlul mai are și un strat de strategie, pentru că vezi mai departe și „războiul" pe care oamenii echipați de tine îl poartă. Acum simți importanța a ceea construiești, cu atât mai mult cu cât inamicii au sensibilități, iar tu poți înclina balanța, dacă folosești ingredientele corecte. De neratat, cu atât mai mult dacă e o experiență nouă.

Seria Reincarnation

www.kongregate.com/games/BgroupProduction

Dacă accesați adresa de mai sus o să aveți o surpriză. Linkul nu duce către un joc anume, ci către pagina producătorului Bgroup Production. Am ales așa pentru că Reincarnation este un adventure de tip pastilă – fiecare episod nu durează mai mult de 15-30 minute pentru a fi dovedit – cu foarte multe episoade. Nu uitați să sortați după oldest, dacă vreți să le jucați în ordine cronologică. În acest titlu ești un drăcușor trimis de Scaraoțchi pe Pământ pentru a face pe dracu' în patru și a aduce sufletele reîncarnate înapoi în iad. Ca orice alt joc-serial de gen, și valoarea episoadelor variază. Unele sunt mai complexe, sau inspirate, altele mai puțin. Un singur lucru rămâne constant. Umorul. E și normal, ținând cont de premisa de la care pleacă. În primul episod munca vă este ușurată de natura neschimbată a celui pe care-l vizitați. Căruia, apropo, trebuie să-i și înscenați un accident pentru a-l trimite înapoi în iad. Mai departe însă... rămâne să descoperiți voi.

■ ncv





Există viață după juma' de viață.

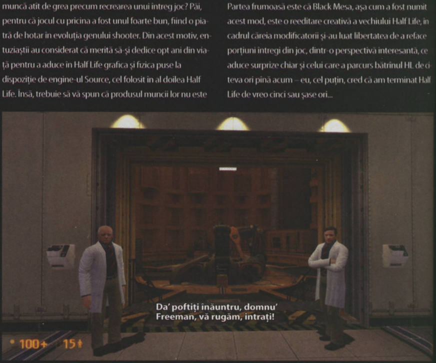
BLACK MESA SOURCE

THE RIGHT MAN IN THE WRONG PLACE CAN MAKE ALL THE DIFFERENCE IN THE WORLD.

În urmă cu opt ani, două echipe de modificatori ce își fixaseră independent același obiectiv, anume realizarea unei versiuni îmbunătățite a primului Half Life, hotărau să fuzioneze. Era, deci, prin 2004, adică tocmai anul în care apăruse Half Life 2, ce folosea engine-ul Source, apărut „în public" pentru prima oară cu această ocazie. Vă dați seama că intenția noii echipe de modificatori era de a se folosi de Source pentru a recrea una dintre bijuteriile genului First Person Shooter, lansată în 1998, adică primul Half Life, titlul cu care Valve și-a făcut intrarea victorioasă în industria jocurilor.

Half Life folosea GoldSource, un engine de Quake puternic modificat. Și trebuie spus că, la vremea lui, GoldSource aducea un aer proaspăt, de inovație, atît sub aspect grafic, cît și în ce privește animația facială și a corpurilor. Asta ca să nu mai vorbim și despre componenta de simulare fizică, rudimentară din perspectiva prezentului, dar atractivă la standardele de acum paisprezece ani: se puteau manipula obiecte, ceea ce putea fi folosit în mini-puzzle-urile din joc, în special cele legate de deplasare, de depășirea anumitor obstacole. De asemenea, traiectoriile grenadelor – fie cele lansate de pe pușca automată, fie cele aruncate cu mîna – erau balistice, la un mod neobișnuit de realist pentru acea vreme. Exista și o formă primitivă de fizică a particulelor, numai bine aplicată la dezmembrarea corpurilor de către explozii.

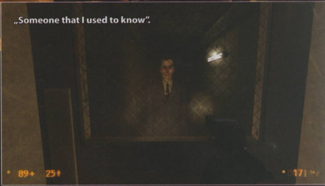
Dar, de ce s-ar înhăma o echipă de 40 de oameni la o muncă atît de grea precum recrearea unui întreg joc? Păi, pentru că jocul cu pricina a fost unul foarte bun, fiind o piatră de hotar în evoluția genului shooter. Din acest motiv, entuziaștii au considerat că merită să-și dedice opt ani din viață pentru a aduce în Half Life grafica și fizica puse la dispoziție de engine-ul Source, cel folosit în al doilea Half Life. Însă, trebuie să vă spun că produsul muncii lor nu este tocmai identic ca design al nivelurilor cu primul Half Life. Partea frumoasă este că Black Mesa, așa cum a fost numit acest mod, este o reeditare creativă a vechiului Half Life, în cadrul căreia modificatorii și-au luat libertatea de a reface porțiuni întregi din joc, dintr-o perspectivă interesantă, ce aduce surprize chiar și celui care a parcurs bătrînul HL de cîteva ori pînă acum – eu, cel puțin, cred că am terminat Half Life de vreo cinci sau șase ori...



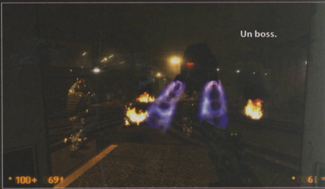
Da' poftiți înăuntru, domnu' Freeman, vă rugăm, intrați!



Oups! Rezonanță în cascadă...



„Someone that I used to know”.



Un boss.

Indecizia

Ceea ce mă aduce la nehotărîrea cu care am abordat acest articol. De cum am terminat Black Mesa și am început să-mi gîndesc review-ul, m-am izbit de o problemă serioasă: să îl scriu pentru cei care au jucat deja Half Life sau pentru cei care nu l-au parcurs încă? Sincer, cred că mulți dintre voi nu au jucat Half Life, și nici nu cred că ați face-o în mod normal, pentru că jocul este foarte vechi, iar grafica lui nu corespunde cu pretențiile generațiilor trecute prin răsfățul vizual al celor mai recente episoade din seriile Crysis, Medal of Honor, Call of Duty & alike.

Pe de altă parte, în ce privește gameplay-ul și povestea, Half Life surclasează cu lejeritate majoritatea shooterelor actuale. De aceea, acest Black Mesa vine ca o mană cerească pentru voi, cei care nu știți cu ce se mănîncă Half Life, oferindu-vă șansa de a juca un shooter cum puține sînt altele. Și să nu trecem prea ușor nici peste faptul că totul este gratuit, Black Mesa este liber la download, fără nici un fel de limitări. Trebuie doar să vă faceți un cont (gratuit) pe Steam, asta dacă nu aveți deja unul, și să dați jos de acolo, din meniul View/Tools, „Source SDK Base 2007”. Apoi instalați Black Mesa și totul va merge ca uns: un joc întreg, de cea mai bună calitate, moca.

Pînă la urmă, m-am hotărît – voi scrie articolul pentru cei care nu știu de Half Life. Celor familiarizați deja cu universul creat de Valve nu trebuie să le mai spun nimic altceva decît că merită să se bucure de Black Mesa, eventual să arunce și un ochi către nota pe care i-am acordat-o. Pentru ei, articolul nu poate fi decît un eventual bonus, pus moț peste curiozitatea firească a oricărui fan al seriei Half Life.

Later Edit. În realitate, am scris după cum mi-a venit la degete – atît pentru cei ce știu, cît și pentru cei ce vor ști despre Half Life. Adică un melanj între un articol de rubrică Retro avînd ca subiect Half Life și un review la Black Mesa.



Moartea bossului. Messy.

Povestea este personajul

Black Mesa este o bază a Statelor Unite de cercetare în domeniul științelor de frontieră, cu aplicații, evident, exclusiv militare – strict secret fiind totul, de la locație, la activitățile desfășurate în laboratoarele ascunse la mare adîncime, într-o zonă muntoasă și deșertică, nepopulată. Acolo își începe ziua de muncă Gordon Freeman, doctor în fizică, absolvent de MIT. Personajul ar părea un simplu membru al intelighenției științifice, banalizată de către media hollywoodiană ca fiind o adunătură de nerds și geeks, fără mușchi, fără capacități combative, fără succes la femei.

Ei bine, Gordon Freeman este una dintre figurile care dau de pămînt nu doar cu această imagine idioată împămîntenită de filmele de rahat ale Hollywood-ului, dar și cu o tonă întreagă de oponenți pe care ajunge să-i întîlnească. Totul începe de la ratarea cu efecte catastrofale a experimentului la care omul nostru de știință participă la startul





jocului. Cu această ocazie o chestie explodează, apoi pică ditamai agregatele supuse la suprasarcina unei „rezonanțe în cascadă", în consecință se moare en gros în laboratorul de materiale „anormale" și simultan se deschide o falie interdimensională ce permite trecerea către Universul nostru a unei forțe de invazie mai mult decît extraterestre, pornită pe deterraformare cu hărnicia celor conștienți că nu există un miine, deoarece ei de acolo vin.

În dulcele stil clasic, mai mult mort decît viu, dar animat de o voință supraumană ce pare să îl motorizeze pe parcursul întregii serii Half Life, fiind un fel de marcă înregistrată a sa, Gordon Freeman purcede la pasionanta activitate de supraviețuire în condiții de contaminare totală (biologică, a realității, a Universului, a umanității, a tot ce vrei și mai ales a ce nu vrei), pornind de la un simplu levier, pe care îl găsește în preajma unui cadavru proaspăt.

Cu acest levier Gordon își va croi drum printre inamicii extratereștri (deși extrareali sau extradimensionali ar fi mai corect să spunem), pînă va ajunge la un pistol, apoi la o pușcă automată, la grenade, la un shotgun și tot așa, pînă la completarea unui întreg arsenal, cuprinzînd atît arme pămîntene clasice, cît și prototipuri de pe mese de laborator, la care se adaugă cîteva ustensile de ucis aduse de forțele extradimensionale invadatoare. Pe scurt, în materie de arme și de progresie pe parcursul unui joc în scopul obținerii acestora, Half Life a scris manualul – iar creatorii Black Mesa l-au citit cu grijă, din scoarță în scoarță.

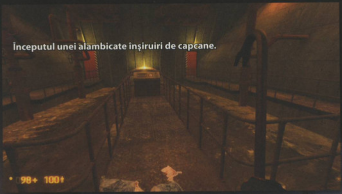
Dar, odată cu avansarea către arme mai bune a personajului, se produce și derularea poveștii, care îl poartă pe Gordon Freeman tot mai sus, către suprafață, unde ar trebui să afle o scăpare – sau măcar un pic de lumină naturală și o gură de aer proaspăt, ceva tot mai greu de găsit în subteranele Black Mesa, în care, pe lîngă extratereștri, au pătruns și trupele speciale guvernamentale, al căror scop este să acopere toată mizeria cu un covor de gloanțe, așternut nu doar peste cei de Dincolo, dar și asupra lucrătorilor umani din laboratoarele și atelierele secrete.



În lab'ul mohorît
Savanți-s puși pe omorît.

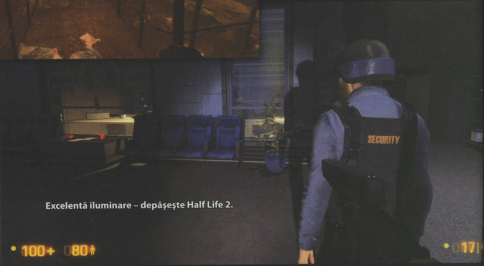
Invadatorii

În drumul său către suprafață, Gordon Freeman întîlnește, bineînțeles, o mulțime de inamici. Este adevărat faptul că aceștia nu sînt de multe tipuri, dar nu apare senzația de repetitivitate, mulțumită varietății felului în care reacționează și luptă oponenții artificiali. Cel puțin în ce privește extratereștrii, confruntările sînt foarte diferite: „crabii de cap" sar cu semnificativă agilitate ca să te muște de scăfîrlie și să rămînă în mintea ta pentru totdeauna, cei care sînt deja oameni cu crab la cap te atacă zombilitic, vortigonii, de la distanță, descarcă energii superioare asupra ta, niște luptători goriloși te toacă cu mici insecte ce își urmăresc ținta chiar și pe după obstacole. Mai sînt și patrupedele, unele care te scuipă cu mîzgă acidă, altele – bune alergătoare – sînt de găsit în grupuri și te spulberă cu bangul sonic al țipetelor lor. Și mai sînt și boși veniți din cealaltă dimensiune, foarte puternici, pentru învingerea cărora trebuie să rezolvi mici puzzle-uri și să dai peste cap niveluri întregi de inamici. Damn, am uitat de monștrii subacvatici, apoi de cei care se lipesc de tavan și te trag către gura lor flămîndă cu limba lipicioasă ce le atîrnă, capcană, pînă la podea. Și cred că am

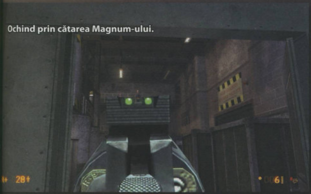


Începutul unei alambicate înșiruiri de capcane.





Excelentă iluminare – depășește Half Life 2.



Ochind prin cătarea Magnum-ului.



Barajul de acumulare din Half Life...

mai uitat cîte ceva, dar importantă rămîne ideea: este multă varietate în felul în care invadatorii încearcă să te ucidă, și asta te ține bine ocupat – nu ajungi să te plictisești niciodată. Iar Black Mesa reușește impecabil să aducă la zi frumusețea de oponenți extratereștri din Half Life, atît grafic, cît și sub aspectul comportamentului.

Lucrul care mi-a plăcut foarte mult la Half Life – și care își păstrează perfect valabilitatea în Black Mesa – este acela că oponenții fanteziști, „imaginari", cei desprinși din altă realitate, nu sînt puși în joc în felul în care o făceau cele mai multe shootere din anii '90. Adică numai ca să îți dea de furcă, participanți butaforici într-o convenție obligatoriu acceptată și de tine – cel care trebuia să te sperii de ei și să-i elimini, chiar dacă prezența/structura/reacțiile lor violau deseori logica și bunul simț, dar, măcar pe alocuri, aveau urme de umor. Vag, al doilea Quake mai reușise să ocolească această paradigmă, însă în restul shooterelor oponenții erau puși parcă doar ca să ai cu cine te lupta.

În Half Life am simțit pentru prima oară că extratereștrii sînt bine integrați într-un story consistent, cu logică internă, care le dă substanță, umplînd golul de imaginar pe care alte shootere îl lăsau pînă atunci să populeze interiorul inamicilor, în special al celor nonumani. Un alt bun exemplu de astfel de succes de concepție ar mai fi jocurile din seria Alien. Sau Unreal. A fost o plăcere să parcurg Black Mesa și să retrăiesc aceeași senzație de completitudine dată de reușita integrare a extratereștrilor în textura acțiunii și poveștii, fără senzația de circ ieftin sau de exagerare voită peste care trebuia să trec în alde Doom, Quake, Heretic, Hexen, Far Cry, Duke Nukem ș.a.m.d.



Teste, prototipuri, date: Laborator, frate!

Soldați și arme

Oponenții umani sînt și ei dintr-o clasă superioară a tot ceea ce s-a făcut pînă la Half Life. Din fericire, Black Mesa nu doar că duce mai departe această moștenire, dar o și îmbunătățește: trupele speciale guvernamentale cu care te întîlnești sînt feroce, colaborează tactic în atacuri coordonate, țintesc impecabil și își pregătesc terenul curățîndu-l în prealabil cu grenade. Teoretic este foarte dificil să le faci față.



... și cum arată el în Black Mesa.

Practic însă, raportat la Half Life, proaspăt lansatul Black Mesa introduce o dimensiune de agresivitate a trupelor umane un pic exagerată: acestea au o tendință de a ataca un pic cam periculoasă pentru propria lor integritate. De cele mai multe ori, soldații vin deciși spre tine, frontal (dar cu suport tactic din spate, bine gîndit), folosind în prealabil grenade. În spațiu limitat, recunosc că am avut mari dificultăți, trebuind să fiu foarte agil, să gîndesc rapid și să țintesc fără eroare și ezitare – minunat, pe bune! În spațiu deschis însă, este suficient de ușor să te retragi treptat și să-i toci pe soldați pe rînd, fără altă dificultate decît aceea a preciziei tirului.

De altfel, aici am fost ajutat de unele dintre noutățile aduse de Black Mesa. Cea mai importantă: cu revolverul Magnum se poate ținti prin cătare, ceea ce sporește precizia tragerii la distanță. De ce am considerat mizilicul acesta ca fiind cel mai important? Pentru că aspectul cel mai frustrant în folosirea armelor din Half Life era imposibilitatea de a ținti prin cătare, ceea ce sporea semnificativ dificultatea tirului la distanță. O singură armă, o arbaletă cu tranchilizante, era dotată cu o lunetă ce permitea ochirea cu precizie a țintelor aflate în depărtare. În rest, cu toate armele se trăgea de la șold, ceea ce era nerealist și agasant într-un joc care, în sfîrșit, prin unele dintre elementele sale, părea să ducă genul shooterului către un început de simulare militară. Să nu uităm că din Half Life s-a născut Counter Strike... Nu că am vorbi de simulare militară în cazul CS, dar, pentru vremea lui, nu a fost deloc rău sub acest aspect.

O altă noutate cu valoare în cîmpul tactic din joc, adusă de Black Mesa, este numărul semnificativ crescut de recipiente conținînd materiale inflamabile/explozibile, împrăștiate ici și colo prin niveluri. Toate acestea pot fi lejer ridicate, transportate și amplasate în puncte strategice, astfel încît să poți profita de agresivitatea inamicilor (umani sau nu), pe care îi atragi retrăgîndu-te taman prin locurile în care ai lăsat recipientele cu pricina – este suficient să tragi o salvă de armă ca să le detonezi devastator cînd oponenții trec pe lîngă ele. Astfel de recipiente pot fi aruncate pe scări în jos, ori peste obstacole, sînt multe modalități creative de a le folosi, mai ales atunci cînd ai rămas fără grenadele de proximitate – iar uneori împreună cu acestea, pentru a spori forța exploziei.

O nemulțumire, totuși, am. Deși am jucat Black Mesa exclusiv pe nivelul maxim de dificultate, am fost surprins de faptul că acest titlu este mai ușor decît mi-ar fi plăcut. Iar asta în special din cauză că este prea multă muniție răspîndită prin niveluri, iar una dintre armele pe care le găsești cam pe la jumătatea jocului, un animal extradimensional ce se prinde de mîna ta dreaptă și trage cu acele proiectile organice care zboară și își urmăresc ținta, are un timp prea scurt de regenerare a rezervorului său infinit de muniție. Da, timpul respectiv este clar mai scurt decît cel din Half Life, unde arma era utilă, dar nu overkill.

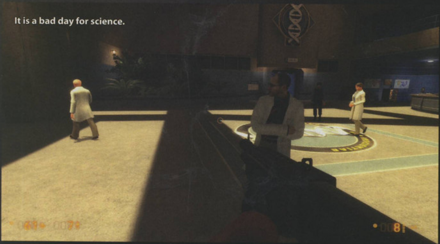
Așa cum overkill devin și armele prototip, extrem de puternice, pentru care găsești în Black Mesa mult prea multă muniție, în opinia mea. Înțeleg ca această stare de fapt să fie prezentă pe nivelurile joase de dificultate, dar pe cel maxim mi se pare greu admisibil. În jocul original, din cîte am



Un fleac... i-am făcut bucăți.



Tocmai mi se stinge lumina.



It is a bad day for science.

observat, trebuia să fii mult mai economicos în folosirea muniției, iar armele foarte puternice erau des în penurie de resurse, făcînd experiența de joc mai palpitantă – momentele în care ți se tăia respirația în Half Life erau, din acest motiv, mai dese decît în Black Mesa. Remake ce pare să plătească un mic tribut tendinței actuale de „ușurare" a jocurilor – dar exclusiv sub acest aspect.

Non Playable Characters

Și nici nu știu dacă să mă supăr sau să mă bucur: jocul este ușurat și de inteligența superioară a celor care ți se alătură, din loc în loc, ajutîndu-te în luptă. Este vorba despre membri ai trupelor interne de securitate ale complexului Black Mesa, ce se găsesc în exact același rahat ca și oamenii de știință – invadatorii vor să-i omoare, iar trupele speciale guvernamentale urmăresc exact același scop. Motiv pentru care este foarte ușor, apăsînd butonul de interacțiune cu NPC-urile, să-i determini să te urmeze și să lupte umăr la umăr cu tine.

„Problema" este că Black Mesa, fiind făcut pe același engine ca și Half Life 2, adică Source, împărtășește cu acesta posibilitatea de a recruta pînă la patru companioni simultan, care tovarăși de arme mai sînt și suficient de eficienți încît, transplantați în Half Life/Black Mesa, să ușureze și mai mult, pe alocuri, jocul. Motiv pentru care, deși inteligența NPC-urilor este ceva de bine, în Black Mesa pică, ciudat, nu chiar așa cum ar trebui – asta dacă urmărești să obții dificultatea maximă. Cumva, designul de nivel și de grad de dificultate din Half Life 2 era bine îmbinat, încă din faza de proiectare, cu posibilitatea de a avea patru aliați eficienți în luptă. Primul Half Life nu a fost proiectat pentru așa ceva, ceea ce ar fi trebuit să se reflecte în regîndirea din această perspectivă a nivelurilor și dificultății din Black Mesa. Nu că ajungi să ai chiar patru tovarăși pe lîngă tine vreodată, dar au fost situații în care am adunat doi companioni pe care nu a mai fost nevoie să-i ajut prea mult, pentru că-și făceau treaba foarte bine.

Pe de altă parte, Black Mesa aduce cîteva situații suplimentare de interacțiune cu NPC-urile, față de Half Life. Prin dialogurile prilejuite de aceste ocazii, se sporește veridicitatea story-ului și a scenei în care se petrece acțiunea. Black Mesa și oamenii care o populează devin mai vii, mai interesanți, mai puțin liniari. Umorul își are și el locul aici, fără a sări prea tare însă peste limita impusă de aerul ușor rece, reținut, al primului Half Life. Din această perspectivă, NPC-urile din Black Mesa sînt excelent concepute și au un impact semnificativ și pozitiv asupra experienței de joc, oferind un plus deloc neglijabil față de Half Life.

Cool

Să accentuăm aici un lucru important, definitoriu pentru cel dintîi Half Life: „aerul ușor rece, reținut". Nu există întristare în Half Life, nu există nostalgie, nu există pasiune, melancolie sau, Doamne păzește!, tragism. Jocul este incredibil de rece. Există doar acțiune, adică ceea ce trebuie făcut, și Gordon Freeman, cel care trebuie să facă. Iar Freeman este unul dintre cele mai tari personaje din istoria jocurilor, la același nivel cu eroi precum Duke Nukem sau Garrett, dar în cu totul alt fel. Gordon Freeman nu este văzut niciodată și nu vorbește niciodată. NPC-urile do all the talk în seria Half Life. Din această completă absență a reacțiilor fizice și verbale – nici măcar în secvențele scriptate, aproape cinematice, Gordon nu este vizibil sau audibil – se naște, atît de simplu, cooliciunea desăvîrșită a personajului central din Half Life.

Cu toate acestea, Gordon Freeman poate fi văzut, dar strict în artwork-uri, în desene ale creatorilor seriei ce îl reprezintă slab, de statură medie, cu bărbuță fină, cu ochelari în spatele cărora se văd ochii reci. Privirea înghețată a lui Gordon Freeman este ca un țurțure care atîrnă greu, cu imens potențial de pericol, de streașina unei case pe sub care treci, uitîndu-te cu teamă în sus. Nu există pic de poezie, doar implacabilul „ucide sau vei fi ucis", iar ferocitatea zeroului Kelvin din ochii lui Freeman, cristalină, calculată, lipsită de orice slăbiciune, morală sau resentiment, se reflectă impecabil în joc, alcătuit din șiruri lungi de pași puși în liniște, fără o vorbă, fără un tremur, peste cadavrul celui care a vrut să te ucidă.

Black Mesa reușește să îmbrace toată această răceală în veșminte noi, cele ale engine-ului Source, păstrînd însă elementele de atmosferă definitorii ale vechiului Half Life. Totuși, a fost cît pe ce să încălzească prea mult ciorba... În primul rînd, anumite NPC-uri sînt un pic prea umane și prea haioase pentru canonul Half Life. Apoi, coloana sonoră, originală, a Black Mesa, este, pe alocuri, mai sentimentală, chiar dacă reținut, cu accente de tristețe și melancolie... uh, piei Satană!, așa ceva nu poate exista în Half Life!

Nu mă înțelegeți greșit, muzica din Black Mesa este foarte, foarte reușită, și respectă stilistic genul coloanei sonore originale – vă recomand călduros să vă duceți pe site-ul Black Mesa și să o descărcați, este disponibilă gratuit, jos pălăria. Îmi place mult această muzică, dar din cauza ei Black Mesa era pe cale să rateze de puțin aerul de răceală absolută al Half Life. Poate că l-a și ratat, dar ce mai contează, hai să zicem că avem o alternativă la Half Life, cu mici trăsături necanonice care ne aduc bucurie, în alt fel decît jocul original. Oricum, nu se exagerează în această direcție, este vorba numai de tușe fine de căldură și elegie, vagi, pe bune, vagi... Ca și inexistente.

Un avantaj major al cooliciunii Half Life/Black Mesa mi s-a părut a fi nu atît absența sentimentelor, de care trăiri beneficiem din plin în seria S.T.A.L.K.E.R. sau F.E.A.R. (hm, ambele sînt abrevieri, acum observ...), ci cu totul altceva. Black Mesa este un shooter al zilelor noastre în care nu se derulează o operetă penibilă pe tema combaterii terorismului, în care nu există un antagonist care luptă împotriva binelui Occidental, în care tu nu ești marele/micul/tipicul/atipicul apărător al oamenilor nevinovați, victime ale... Zău, give me a break cu operetele, cu primăverile minuțios organizate la scară mondială, cu eroii negativi pregătiți și promovați de aceleași servicii secrete care ne „apără" de ei și demonizați strategic de o mass-media impecabil controlată, în care se află și marii producători de jocuri. Give me a break or I'm about to break.

Mulțumesc, Black Mesa, pentru că mi-ai oferit o minunată experiență de shooter, fără nici un pic din bullshi-



Aştia doi sînt nişte hîtri.



În urma unui revoluţionar tratament hormonal bazat pe oţel, prescris de doctorul Freeman, lui Pinocchio i-a căzut nasul. Şi i-au crescut ochii. Şi sîni. Şi se îmbracă kinky.

tul cu care vin la pachet prea multe dintre titlurile de gen apărute de cîţiva ani încoace.

Magna Cum Laude

Creatorii Black Mesa mi se par de lăudat şi din perspectiva refuzului celor de la Valve de a permite refolosirea oricăreia dintre resursele de cod, grafică şi sunet ale Half Life-ului original. Practic, oamenii care au făcut Black Mesa au refăcut totul cu mîna lor, munca le aparţine în integralitate – bine, mai puţin partea de concepţie a mediului, scenariului şi personajelor, asta ca să nu mai vorbim de marketingul deloc necesar. Grafica este impresionantă, la fel sînt şi animaţiile, articularea fiinţelor, AI-ul, scriptarea discretă şi bine integrată cu acţiunea, designul nou al nivelurilor.

Nota 10 primeşte Black Mesa de la mine pentru felul în care sînt recreate scenele de exterior, grevate la apariţia Half Life de faptul că engine-ul pe care acesta se baza era conceput predominant pentru interioare. Acum, o scenă ce acoperă o suprafaţă imensă din împrejurimile complexului Black Mesa este plină de detalii, un rîu care curge pe bune, texturi de definiţie surprinzător de înaltă se întind pînă către orizont, iar avioanele de luptă care te survolează par desprinse dintr-un simulator modern.

Mi-a plăcut foarte mult şi sunetul din joc, inclusiv cel al armelor, excelent. Singura nemulţumire pe care o am în această secţiune este aceea că vocile soldaţilor sînt un pic prea mult îngroşate, se simte o exagerare neprofesionistă în felul în care acestea sînt realizate. În rest, vocile NPC-urilor sînt foarte bine făcute şi interpretate, unele semănînd uimitor cu originalele din seria Half Life. Iar muzica, după cum am mai spus-o, este superlativă, bine integrată în canonul Half Life, dar şi bine inserată în joc, la momentul de acţiune şi story potrivit. Vă recomand încă o dată să o descărcaţi, reamintindu-vă că este disponibilă gratuit.

Cum, de altfel, Black Mesa este, la rîndul său, un joc gratuit. Şi, încă o dată, nu pot decît să mă minunez şi să îmi scot pălăria în faţa oamenilor care ne-au oferit un prilej de bucurie în vieţile noastre de jucători nu foarte bogate în astfel de momente. Din fericire, o recompensă cel puţin formală există pentru rodul unei asemenea munci generoase: votat prin sistemul Greenlight, cel proaspăt introdus de Valve, Black Mesa va fi disponibil pe Steam, evident, tot gratuit. Bun aşa.

O singură menţiune ar mai fi de făcut: Black Mesa nu cuprinde întreg Half Life-ul, ci numai partea pînă la intrarea în Xen, spaţiul intraextraultradimensional din care vin invadatorii. Totuşi, un procent de aproximativ 70% din jocul original este acoperit astfel. Ceea ce oferă suficient material de joc şi voie bună, în aşteptarea continuării, pe care creatorii Black Mesa ne-au promis-o. Ba chiar, se pare, această secţiune finală va fi mai vastă şi mai variată decît cea originală.

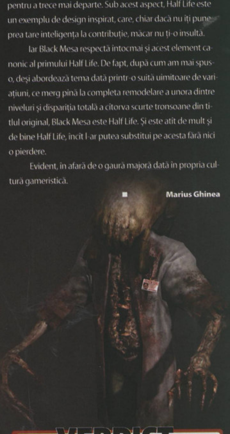
Deconsolat

Black Mesa mi-a adus aminte de unul dintre lucrurile care îmi plac la jocurile vechi: nu există indicatoare care să-ţi arate unde trebuie să te duci şi ce trebuie să faci. Parcurgerea unui joc despre care pot spune că este suficient de la zi, însă fără a „beneficia" de o experienţă de tip consolă, a fost o gură de aer proaspăt pentru mine. Pur şi simplu, sînt niveluri în care, exact precum în Half Life, adică în dulcele stil clasic al jocurilor de dinainte de marea tembelizare din industrie, nu îţi este foarte clar ce trebuie să faci, unde trebuie să te duci, nimic nu te ia de mînă ca să te tîrască spre următoarea secvenţă cinematică extensivă – inexistentă, de altfel, în Half Life/Black Mesa. E foarte plăcut să fii nevoit să mai şi gîndeşti, să asculţi ce-ţi spun NPC-urile şi să deduci care este următoarea acţiune, pasul pe care trebuie să-l faci pentru a trece mai departe. Sub acest aspect, Half Life este un exemplu de design inspirat, care, chiar dacă nu îţi pune prea tare inteligenţa la contribuţie, măcar nu ţi-o insultă.

Iar Black Mesa respectă întocmai şi acest element canonic al primului Half Life. De fapt, după cum am mai spus-o, deşi abordează tema dată printr-o suită uimitoare de variaţiuni, ce merg pînă la completa remodelare a unora dintre niveluri şi dispariţia totală a cîtorva scurte tronsoane din titlul original, Black Mesa este Half Life. Şi este atît de mult şi de bine Half Life, încît l-ar putea substitui pe acesta fără nici o pierdere.

Evident, în afară de o gaură majoră dată în propria cultură gameristică.

Marius Ghinea





Căci cuanta ce-o priveşti
Nu-i gluon de rînd,
El e bosonul Facerii dumneseieşti!

VERDICT LEVEL

+ aproape totul

– vocile soldaţilor

PE SCURT: Black Mesa este un uimitor de bine realizat remake al primului Half Life, care a fost refăcut creativ, cu un aer de prospeţime ce suflă viaţă nouă în primul titlu al celor de la Valve. Este o excelentă introducere în universul Half Life pentru cei care nu îl cunosc şi o plăcută aducere aminte pentru restul populaţiei de jucători.

9.6

Gen FPS **Producător** Black Mesa Modification Team **Distribuitor** Black Mesa Modification Team şi Steam **On-Line** release.blackmesasource.com

CERINŢE MINIME:
Procesor Dual Core **Memorie** 1 GB **Video** 512 MB DX 9.0c

ALTERNATIVA HALF LIFE SOURCE
Half Life Source este alternativa la Black Mesa deoarece Black Mesa este alternativa la Half Life Source. Half Life Source este un remake al Half Life creat de Valve pe engine-ul Source. Însă, elementele de noutate aduse de această versiune sînt, la modul practic, neglijabile – treabă de mîntuială.



SHATTER

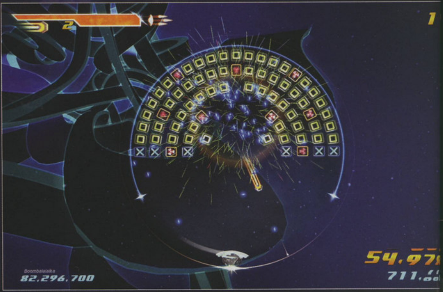
GEN „CLONĂ" BREAKOUT **PRODUCĂTOR** SIDHE INTERACTIVE **OFERTANT** STORE.STEAMPOWERED.COM **ONLINE** SHATTERGAME.COM **PLATFORME** PC, X360, PS3

De la demolări vă sunăm, doamnă, am venit cu racheta!

Luna asta iar am fost stresat cu timpul. A trebuit să mă întorc în țară pentru a mă mai lupta un pic cu birocrația – mereu mă gândesc cu frică atunci când trebuie să alerg după acte, deși, în ultima perioadă, nu am avut ce reproșa primăriilor, secțiilor de poliție sau celorlalte oficii ale căror nume îmi scapă acum. Odată ce m-am prezentat la ghișeu cu cele necesare (recommended requirements), totul a mers neașteptat de bine... poate am avut noroc.

Dar să revin. Știam că, odată ajuns în țară, îmi va fi imposibil să mai scriu, așa că m-am grăbit și cu Cultura (apropo, sper că v-a plăcut), dar și cu minijocurile. Am anunțat din timp că nu o să pot face decât un indie simplist (să-mi vină mai ușor să scriu, nu de alta) și m-am relaxat. Greșeală! Găsește tu indie simplist care să merite să fie în revistă... Până la urmă, a trebuit să-mi încalc promisiunea și am împins resume-ul pe plaiurile mioritice.

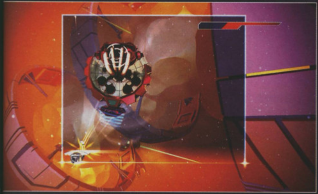
Salvarea a venit odată cu pachetul Humble Indie Bundle 6, pe care hotărâsem inițial să nu-l cumpăr, fiindcă deja aveam toate jocurile ce-mi păreau interesante. În momentul în care au mai îndulcit însă oferta cu încă 4 jocuri, mi-am zis că ar fi bine să mai arunc un ochi peste titlurile mai puțin interesante. Și bine am făcut, pentru că așa am găsit Shatter, un joc dintr-un gen care nu cere decât un print screen pentru a vă edifica asupra gameplay-ului. Un gen de joc ce pare că nu are un nume al lui și care nu prea și-a primit până acum, deși mai toți dintre noi l-am încercat și apreciat, meritatele osanale din partea Level.





Să schimbăm deci

Așa cum e ușor de intuit, primul titlu al genului (Breakout, 1976) s-a inspirat din Pong. De fapt, am putea foarte bine considera jocurile cu „demolări" ca Pong-uri single player. Diferența fiind că acum trebuie să spargi cu bila din dotare toate blocurile aflate în partea superioară a ecranului. La 10 ani după Breakout, alt nume mare al genului și-a făcut apariția: Arkanoid(!). Un titlu care a venit cu un mic storyline, dar și cu power up-uri, blocuri cu caracteristici diferite și „nave inamice". Arkanoid a devenit rapid foarte popular, iar după el a venit și turma de clone. Pentru mine, „demolatorul" de suflet se numește Ricochet. Cred că i-am jucat și m-am bucurat de toate variantele lui PC-iste. Aici, bara cu care încerci să oprești bilele să treacă în partea inferioară a ecranului arată ca o navă spațială. O navă spațială care primește upgrade-uri geniale, vizibile, ca lasere, diferite forme ale scutului, cu



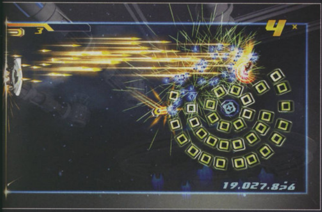


impact asupra traiectoriilor luate de bile, bile care şi ele se metamorfozau surprinzător. Ricoche(t)-urile au chiar şi power down-uri, de care trebuie să te fereşti, dar mai ales planşe incredibile care te bucură cu inventivitatea lor. Blocurile deveniseră atât de variate în ultimele iteraţii ale jocului, încât planşe întregi deveneau puzzle-uri, pe care trebuia să le „desfaci" pentru a trece mai departe.



Alt lucru care m-a bucurat când am ales Shatter a fost faptul că îmi permitea, credeam eu, să-l joc pe laptopul *office* pe care l-am luat cu mine. Ei bine, ţeapă! ATI Radeon Express Series sucks… Cum e posibil ca laptopul ăsta să ruleze primul Guild Wars fără probleme, dar să aibă mouse lag în Shatter, chiar şi cu AA şi Vsync oprite, în 800x600, este peste puterile mele de înţelegere. Aşa că, dus am fost, 15 metri, până la vecinu' de palier. „Domn'le dragă, dacă vă lasă inima, îmi permiteţi să folosesc desktopul dumneavoastră al puternic? Că-i rost de muncă." Zis şi făcut. Cu singura condiţie să nu dezinstalez jocul când termin. Mai noul Matrox (nici nu mai eram sigur că mai există această companie – „dar ce specialităţi aveţi, domnu'!") instalat aici a dus jocul fără probleme.

Bineînţeles, primul lucru care te loveşte este grafica. Shatter este de departe cel mai spectaculos „demolator" pe care l-am jucat. Apoi realizezi (duh!) că planşele sunt răsturnate, iar acum joci de la stânga la dreapta. Lucru care, împreună cu background-ul spaţial şi cu faptul că blocurile se sparg în „cioburi", te duce mai repede cu gândul la un bullet-hell. A treia surpriză este faptul că nava ta poate fi folosită atât ca aspirator (clic stânga), cât şi ca ventilator (dreapta); cu efecte cât se poate de interesante. În primul rând, aceşti curenţi de aer (sau unde tractoare) vor influenţa puternic traiectoria bilelor. Lucru care-ţi va scoate de multe ori peri albi. Cum însă laserele se încarcă numai dacă absorbi „cioburi", te înveţi în timp şi cu răul. Câteva niveluri mai încolo şi deja jocul arată mai bullet-hell decât multe dintre cele cu pretenţii, pentru că blocurile încep să se mişte sau se desprind pe direcţii aleatorii. Moment în care utilitatea scutului-scutului devine evidentă, pentru că te poţi proteja de aceşti asteroizi-blocuri rătăcitori. La sfârşitul fiecărui panou de niveluri, dai nas în nas cu un boss. De obicei monstruozităţi mecanice cu câteva puncte slabe ce trebuie ghicite, încercate şi exploatate. Direcţia de „atac" începe să varieze şi ea. Cu planşe rotunde sau verticale. Iar muzica (bestială) se îndrăceşte şi te îndeamnă la joc. Apoi realizezi că poţi încerca şi aroganţe, pentru că poţi lansa bile, câte vieţi ai.



Ore mai târziu, gazda mea, de care am cam şi uitat, mi-a urat noapte bună şi m-a rugat să-l trezesc când plec. Mda… inutil să mai subliniez că recomand Shatter tuturor iubitorilor de „demolatoare". Să fie într-un ceas bun!

■ ncv



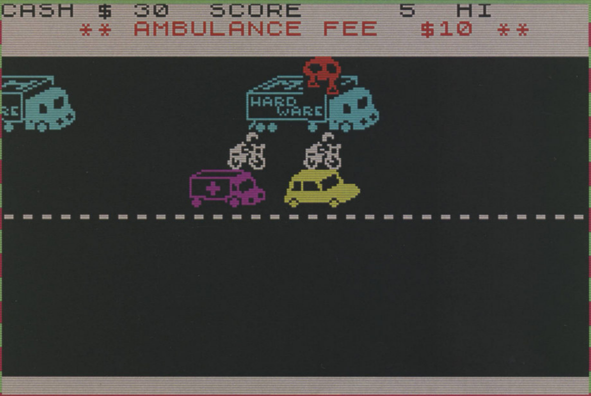




Program: SKIING

În anul de grație 1982, o bulină albastră de origine britanică a traversat o șosea. Nimic senzațional până acum, căci cu un an înainte, un broscoi rebel a săvârșit supremul act de sfidare a civilizației și a trecut strada printr-un loc nemarcat. În mod ciudat, nimeni n-a cenzurat aventurile noncoformistei broscuțe, deși mesajul jocului era cât se poate de clar pentru tinerii amfibieni care făceau primii lor pași în viață: nu vă supuneți regulilor de circulație, treceți strada fără să vă asigurați și, dacă printr-o minune scăpați teferi și nevătămați, aruncați-vă în lacul fără fund care vă așteaptă de cealaltă parte a șoselei. Anii '80 au fost ani grei pentru neamul broscesc și e lesne de înțeles de ce un tânăr brotac alegea să înfrunte primejdiile șoselei pentru a plonja în necunoscut, în loc să accepte un job sigur, dar înjositor, într-un laborator de cercetare sau, și mai rău, o slujbă de vară într-un restaurant franțuzesc. Din acest punct de vedere, broscuța din Frogger a fost un adevărat deschizător de drumuri, iar aventurile sale au inspirat generații întregi de necuvântătoare care, la rândul lor, au îndrăznit să pună sub semnul întrebării rolul și importanța zebrei în societatea modernă. Jos semaforul în fața lor!

Urmând exemplul broscuței din Frogger, Horace, bulina albastră și asimetrică, cu ochi mari, albi și nevinovați, ne învață câteva lucruri despre instinct și pasiune. În Hungry Horace, un episod reprezentativ pentru generația flămândă, lui Horace îi este foame. Horace merge în parc și mănâncă. Dumnezeu știe ce mănâncă Horace în parc. Poate doar flori, căci cireșe n-avem și nici vișine. Le-a mâncat pe toate bulina superioară, cea galbenă. Important e că Horace mănâncă și se satură. Ca orice bulină albastră sătulă, Horace vrea să schieze. Nu, Horace are nevoie să schieze. EU am nevoie ca Horace să schieze. Am dat bani pe casetă, m-am holbat cinci minute la linii albastre, am ascultat corul drăcesc al legiunilor de biți de pe banda magnetică, acum vreau să-l văd pe schi-



uri! Pentru oamenii ca noi, nu există cale de mijloc. Un adevărat schior se întoarce acasă pe schiuri sau sub schiuri. Schiază, animalule!!!

D BREAK - CONT repeats, 0:1

Dar Horace n-are schiuri. Cât creier poate să încapă într-o bulină de optsprezece pixeli? Puțin de tot, că restul e ocupat de inimă, apartamentul cu patru camere unde pasiunea locuiește cu părinții. Cu un cântec în inimă și 40 de dolari în buzunar, Horace pornește spre magazinul de închiriat schiuri. Coșmelia cu schiuri e pe cealaltă parte a șoselei. Al dracului patron, cred că face mai mulți bani din roadkill decât din schiuri, dar fie. Dacă nu vin schiurile la Horace, merge Horace la schiuri. Pentru un adevărat pasionat, nicio șosea nu este îndeajuns de lată, niciun tir nu este îndeajuns de aproape și nicio pârtie nu e îndeajuns de împădurită. Un pas, doi pași, trei pa... boom, Horace e turtit de-o ambulanță. 10 dolari pentru spitalizare. Nu-i nimic, mai ai 30. Horace, scumpule, ia-o de la capăt, avem nevoie de schiurile ălea ca de aer. Tu n-ai nevoie de aer, că ești virtual, dar înțelegi. Un pas, doi pași, trei pași, o fentă, încă un pas, hai că am reu... grije... tarul... -tii de tir! Alți zece dolari, altă cursă sinucigașă până la chioșc și înapoi. Povestea se reia până ajungi să te întrebi serios dacă se mai și schiază în lumea lui Horace. Dacă vrei cu-adevărat și te ține tastatura, Horace va schia. Puțin, că Satana lucrează și pune copaci pe pârtie să-ți strice mândrețe de slalom. Lumea spune că bradul vine de la Dumnezeu, dar când o huidumă de conifer îi rupe sărmanului Horace a doua pereche de schiuri și-l trimite, astfel, iarăși pe centură, parcă nu-ți prea vine să crezi. Băi, ce copac ești! Eu te primesc în casă de Crăciun, iar tu-i rupi schiurile prietenului meu, Horace? Rușine. Bulinuță, dă-l în supărare de brad, hai să mai trecem o dată strada...

0 OK, 0:1

Bug-urile sau glitch-urile sunt erori de programare care duc la... Cred că sunt foarte puțini printre noi care nu știu ce e ăla un bug. De câte ori nu am trecut prin ziduri sau alte obiecte, de câte ori nu am ajuns în spatele matricei, de câte ori n-am făcut ochii mari când, în mijlocul luptelor, drăguțul de el a decis să iasă în desktop sau să înghețe tot sistemul? De câte ori n-am înjurat că nu se instala sau că se bloca mereu în același loc? Pentru unii dintre noi bug-urile au devenit experiențe atât de banale, încât de multe ori creierul nici nu le mai scanează. Printre ele sunt însă câteva care au făcut istorie sau care ne-au făcut să râdem cu lacrimi și altele, atât de dureroase, încât am jurat (mincinos) să-i spargem în bucăți p-ăia care au făcut jocul. Acest special este dedicat lor, bug-urilor și glitch-urilor. Also, RIP, Patch!



Ani mai târziu, Ermac încă mai rupe oase.

Bug sau feature?

Și ca să continui în același stil... cred că sunt puțini dintre noi care să nu fi auzit această expresie. Eu, unul, însă nu am realizat, până de curând, cât adevăr există în spatele ei. În 1978 Tomohiro Nishikado a lansat Space Invaders. Indiscutabil, unul dintre cele mai importante jocuri făcute vreodată. Un titlu care, împreună cu Pac-Man, a scos industria din gaura în care intrase și a condus-o către „anii de aur ai arcade-ului". A fost atât de popular în Japonia, încât la un an de la apariție a făcut ca moneda de 100 de yeni să devină foarte rară. A arătat tuturor că jocurile pot fi la fel de profitabile ca și filmele. I-a inspirat și i-a atras în această lume pe Shigeru Miyamoto și pe Hideo Kojima. A fost primul joc care a vândut console – *killer app* (a cvadruplat vânzările lui Atari 2600) –, dar și primul care a transformat un glitch în feature.



Un Zeu în viață

Dacă ați jucat Space Invaders, e imposibil să nu fi observat că, cu cât rămâneau mai puțini invadatori, cu atât deveneau mai rapizi, mărind în acest fel dificultatea. Ei bine, Tomohiro Nishikado a declarat într-un interviu că inițial el nu a avut intenția de a mări dificultatea în acest fel. Pur și simplu hardware-ul folosit era atât de slab, încât avea nevoie de timp, proporțional mai mare cu numărul atacatorilor, pentru a-i muta. Nu a găsit o soluție la această problemă și a lansat jocul așa. Ceea ce l-a făcut, spre surprinderea lui, și mai îndrăgit. Un glitch care, probabil, a schimbat viitorul jocurilor, multe dintre titlurile actuale implementând încă acest mecanism pentru a spori dificultatea. De fapt, sunt convins că bug-urile fac parte din ADN-ul jocurilor video și că de multe ori au schimbat drastic produsul final, mai ales în trecut, când motoarele de programare și mai apoi cele grafice erau mult mai puțin versatile și/sau maleabile.

De multe ori însă poveștile din spatele bug-urilor transformate în feature-uri sunt chiar mai frumoase. Ermac, numele unui ninja din Mortal Kombat, a luat naștere după ce meniul de verificare al jocului a produs această eroare. Numele vine de la Error Macro, dar cineva, probabil, a fabulat când a fost întrebat ce înseamnă și a spus ca e un ninja roșu. Minciuna a prins și s-a răspândit ca focul și, deși producătorul a declarat în nenumărate rânduri că nu există un astfel de personaj (nici măcar ascuns, ca bonus sau mai știu eu cum), până la urmă a cedat și l-a introdus în episodul cu numărul 3. Ultimate MK3.



DESPRE GÂNDACI ȘI ALȚI DĂUNĂTORI

Can't Quick save during battle...

În alte dăți (sau de cele mai multe ori?) un glitch devine feature mai ales pentru utilizatori. Cum s-a întâmplat și cu *Pokemonul* MissingNo din Red and Blue. Acesta chiar arăta ca un bug-gândac, strivit și apoi întins cu făcălețul. Odată prins însă, el multiplica obiectul din slotul cu numărul 6 din inventar de 128 de ori. Ceea ce-l făcea, așa cum vă puteți și imagina, foarte folositor. Ca un minus, se putea întâmpla să corupă porțiuni de date, ceea ce l-a transformat într-o delicatesă în genul peștelui Fugu, care, dacă nu e gătit cum trebuie, te poate omorî. Pokemonul bug a devenit rapid faimos. Atât de faimos, încât există și studii sociologice făcute pe caz.



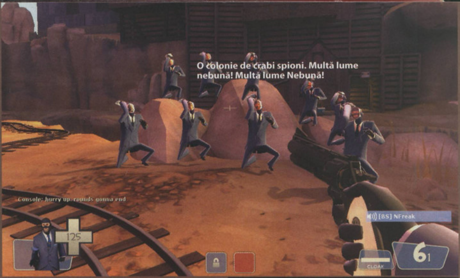
Pokemonul sălbatec cu numărul 000

Unul dintre cele mai faimoase glitch-uri din toate timpurile este *The Minus World* din Super Mario Bros. Acesta sună ca una din poveștile pe care ni le spuneam unii altora când eram mici: „Băi! Dacă-i bați pe toți fără să pierzi, deschizi un alt joc, cu țestoasele ninja" – sau ce mai inventam noi. Aici însă… dacă sari într-un anumit fel, într-un anumit loc, din Lumea 1-2, poți accesa o țeavă care te duce într-un nivel subacvatic numit -1, un nivel care nu mai poate fi accesat în niciun alt fel. Dar nu numai că e subacvatic, este și bizar, ca un vis ciudat, cu totul diferit de ce înseamnă Super Mario Bros'. Mai mult ca sigur, Ninti a testat câteva niveluri subacvatice, nu i-a plăcut ce a ieșit și le-a uitat acolo, dar vă puteți imagina surprinderea și încântarea celor care le-au descoperit.



Din păcate, Nintendo a șters nivelurile secrete din versiunile mai recente ale lui Super Mario Bros.

Cei de la Valve însă au râs împreună cu cei care au descoperit că, dacă mergi târâș cu un spion în Team Fortress 2 în timp ce ții în mână un ghid de deghizare și privești în sus, handicapezi personajul și-l faci să meargă ca un crab. Valve a studiat fenomenul, a realizat că nu încurcă cu nimic gameplay-ul și a decis să lase bug-ul în joc. Așa cum ne-am fi și așteptat din partea lor. Mai mult, dacă deschizi și închizi kitul de deghizare în timp ce mergi în acest mod, sunetele imită cleștii de crab.



O colonie de crabi spioni. Multă lume nebună! Multă lume Nebună!

Mai tari decât cei de la Valve au fost însă cei de la EA (asta da propoziție incredibilă), care au declarat că bug-ul apărut în PGA Tour 08, unde Tiger Woods (sau, probabil, oricare dintre „atleți") poate merge pe o porțiune de apă și lovi mingea, nu este, de fapt, un bug. Ei doar au copiat realitatea. Iar în scurt timp au prezentat o reclamă la PGA Tour 09 în care au arătat clar cum că adevăratul Tiger Woods chiar poate merge pe apă și lovi o minge din mijlocul unui lac.


A doua venire pe lac

Vechiul și iubitul GoldenEye 007 de pe Nintendo 64 vine nu cu unul, ci cu două glitch-uri atât de ciudate ca… acțiune și reacțiune, încât nici nu am știut unde să le trec… Am decis că în cadrul Bug sau Feature le stă cel mai bine. Prima deraiere apare dacă, în timp ce te joci, apeși un pic caseta și o înclini cu câteva grade. În acel moment, toate obiectele jocului, inclusiv personajele, încep să se învârtă ca titirezii. Prea puțin spus ca titirezii… mai repede aș spune ca break dancer-ii loviți de ADHD. Al doilea bug apare când selectezi modul de control Goodnight, după care introduci un al doilea controler în consolă. Moment în care jocul te lasă să împuști chiar și personajele care apar în filmulețe. Chiar în timpul filmulețelor… Bond! James Bond!



Un screen mai puțin glorios, care nu face cinste bug-ului denumit de comunitate Get Down. Căutați de-l vedeți în mișcare. O să vă facă ziua…

Închid acest capitol rotund, cu un alt bug recunoscut de producători, dar care, de data asta, nu a prins produsul final. Când Todd Howard, lider de proiect pentru mai toate TES-urile, a fost întrebat dacă l-a surprins ceva la sistemul *Radiant A.I.* implementat de companie încă din Oblivion, el a răspuns: „De curând, am avut o problemă ciudată în teste. De fiecare dată când făceam o fărădelege cineva ne raporta la poliție, numai că nimeni nu ne vedea. Sau cel puțin așa credeam. În scurt timp am realizat că găinile erau inculpatele."


Chicken McPolice!



Nu putea lipsi de aici alergatul pe cal. Dar nici felul în care acest NPC cade de pe cal când primește o săgeată în… creștet.





Pasul 1: deschizi ușa templului din Kynareth.



Pasul 2: bine ai venit în Narnia!

Skyrim, dar haioase

Todd Howard a pus acel „de curând" în răspunsul lui ca o autoironie. Și asta, pentru că cei de la Bethesda sunt recunoscuți pentru jocurile lor imense, complexe, frumoase, dar și pentru bug-urile, sute, mii și mii, cu care titlurile lor vin la pachet. Skyrim, de exemplu, îmi permite fără probleme propriul lui mic capitol. Mic?! Doar pentru că le expun pe cele mai ciudate și/sau haioase. Ca de exemplu ușile magice care te pot teleporta din când în când în cu totul altă zonă a jocului. Probabil, unul dintre programatori se juca Planescape când a implementat acest feature. Feature care, dacă ar fi consistent, ar fi, de altfel, foarte interesant.



Nu puteau lipsi nici dragonii care zboară cu spatele. Ironic, acest comportament a apărut du ce producătorii au împins un patch care, cică, ma rezolva din bug-uri.

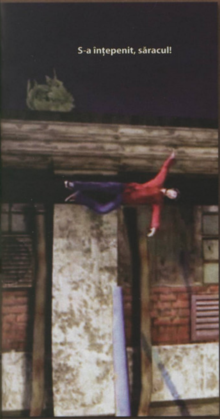


Dar nici păianjenii dansatori.

Sportive, dar haioase

Alte două jocuri cu care aș putea umple paginile revistei sunt, o dată, Fifa 12, cu al ei mai nou motor fizic numit Impact Engine – au mai rezolvat ei din probleme, dar demo-ul a fost de circ –, și Skate 3, un joc deosebit de complex, simulator de skateboarding, dar care reușește lucruri incredibile, supranaturale chiar, la tot pasul. Din start vă spun, deschideți Google și căutați compilațiile cu bug-uri ale acestor două titluri; sunt zeci, și, oricât aș incerca, prin imagini nu o să pot face niciodată cinste situațiilor continue gen cascadorii râsului prezente în acele filmulețe. Am râs cu lacrimi la fiecare în parte.

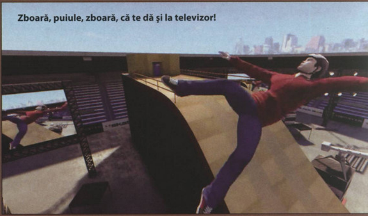

I-a dat cu spray din ăla și a continuat așa fără probleme.


S-a înțepenit, săracul!


Freestyle. După 3 piruete-n cap și-a revenit.


Stai un pic... că am pierdut ceva și nu-l mai găsesc.


Cum adică ce fac? Nu vezi că mă dau cu skateboard-ul?


Zboară, puiule, zboară, că te dă și la televizor!




Știți care este pedeapsa pe care o primiți în Red Dead Redemtion dacă vă așezați la masa de Poker? Sunteți aruncați fără parașută de la înălțimea de 1 kilometru!




Știți care e pedeapsa pe care o primiți dacă vă dați la ăia mai mari în Skyrim? Primiți o bâtă în cap și sunteți aruncați 1 kilometru în aer.





Știți care e pedeapsa pe care o primiți dacă furați startul în Trials Evolution? Sunteți aruncați 1 kilometru în aer, iar unul dintre picioare vă este lungit cu câțiva zeci de metri.




Știți care e pedeapsa pe care o primiți dacă vă parcați mașina în locul de joacă al copiilor în GTA 4? Sunteți aruncați 1 kilometru în aer cu tot cu mașină.

Airborn, dar haioase

Skate 3 mi-a deschis ochii asupra altui tip de bug deosebit de haios, dar mai ales neașteptat. Cel în care jocul îți catapultează personajul la înălțimi incredibile. Spre surprinderea mea, am aflat că nu sunt puține jocurile care vor să scape de tine în acest fel.

Senzaționale, înfricoșătoare chiar, dar haioase

Producătorii au perfectat atât de mult jocurile, încât singurul lucru care mai rămăsese nesimulat era mișcarea naturală a sânilor personajelor. Bineînțeles că unii au corectat până și acest minus. Așa da! Motorul fizic al lui Phantasy Star Online 2 nu prea face față însă măreției acestei eroine, care, deși stă în loc (la un mic flirt), nu același lucru se poate spune și despre sânul ei stâng, care, probabil, are sechele de când se plimba pe piatră cubică...



Îmi place de puști, e foarte bine crescut. Deși fata tremura lângă el, a privit-o numai în ochi.

Unul dintre cele mai complexe jocuri, deși nu pare, din punct de vedere al programării este Sims. Personajele trebuie să interacționeze și să reacționeze cu atât de multe obiecte și stimuli, încât te iei cu mâinile de cap numai când te gândești, dar să mai stai să mai și scrii cod pentru așa ceva. Nici nu e de mirare deci că, din când în când, spre surprinderea și încântarea noastră, eroii o vor da în bară. Și să vezi atunci Big Brother horror.

Îmi imaginez că multe dintre obiectele noi făcute în Sims sunt copy-paste după unele mai vechi. Copy-paste-ul este păcătos însă, mai ales când ai atât de multe variabile. Aici, presupun că cineva a creat un grătar plecând de la o masă, dar a uitat să modifice linia care le spune Sims-ilor că de data asta acest obiect nu ar trebui folosit decât împreună cu alimente. Ce a născut această greșeală? Monștri! În cazul prezentat în pozele alăturate, o mamă își aude bebelușul plângând. Cercetează și realizează că trebuie schimbat, așa că îl pune pe cea mai apropiată masă, în cazul nostru grătarul, purcede la a curăța sugarul, termină, dar, incredibil, scriptul de „grătar" intră în acțiune și mama închide capacul peste copil. Jocul transformă copilul în friptură, iar mama o ia pe o tavă încântată și fără regrete…



Să-ți pui bebelușul în acvariu pot să înțeleg, dar să bați în geam… e deja nesimțire.





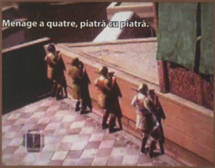
No comment!

Câteodată Sims-ii au și copii și, la fel ca în viața de zi cu zi, unii dintre ei se nasc cu malformații. Acum, aici nu e nimic de râs, dar în joc acești copii nu ar trebui să existe, iar cei care totuși apar arată ca niște demoni născuți de imaginația bolnavă a lui Lovecraft. Și mai interesant este că acest bug îi afectează mai ales pe cei care au modificat îmbrăcămintea Sims-șilor lor, probabil pentru a o face transparentă, deși majoritatea jură că nu.



Mă intreb… da mai bine lasă…

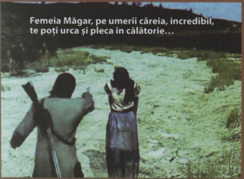
Vă imaginați cât de plictisitor este pentru NPC-uri să aștepte după noi până venim și ne facem numărul? Cei din Assassin's Creed au decis să-și facă de lucru cum pot. Ca, de exemplu, să frece țipa... hmmm!!! Să lustruiască... Nu? Păi, și cum zic? Să verifice găurile zidurilor? Care mai e distracția? Ehei, dragii moșului...


Menage a quatre, piatră cu piatră.

Grand Theft Auto: San Andreas este un joc atât de imens și sărit de pe fix, încât ai putea fabula despre orice și lumea, probabil, ar da din cap neîncrezător, dar nu te-ar contrazice. Una dintre aceste fabule era însă atât de neverosimilă, încât mulți au spus „atât", asta până când câțiva au reușit să reproducă bug-ul(?) cu succes. Dacă te aventurezi pe dealurile din afara orașului, undeva, prin păduri, o să găsești mașini fantomă, care merg singure, fără șofer, și care, de multe ori, te și urmăresc. Ta-da-dam!!!


Știu ce ai făcut astă vară, în San Andreas!

Red Dead Redemption al acelorași Rockstar a reușit însă să devină chiar mai înfricoșător. Pe lângă poveștile cu spirite și morți, niciodată confirmate, din anumite case, unii jucători au descoperit oameni care au fost, probabil, la început animale, după care, dintr-un motiv sau altul, producătorii i-au transformat, dar au uitat să le schimbe și atributele. Așa se face că, dacă nu patch-uiești jocul, se poate întâmpla să dai în mijlocul deșertului peste oameni care dau din mâini și zboară ca păsările sau peste cerșetorul panteră, care te atacă de cum te vede. Și mai ciudat este că unii dintre ei își păstrează și câteva dintre trăsăturile bestiale...


Femeia Măgar, pe umerii căreia, incredibil, te poți urca și pleca în călătorie...



Hai salut, ce mai spui? Îl știi pe Morte?

Fallout: New Vegas este recunoscut ca unul dintre cele mai bug-uite jocuri existente, dar și unul dintre cele mai inteligente și nonconformiste. Cu toate astea, chiar și dezghețații la minte care l-au jucat intensiv au rămas interziși în fața organelor plimbătoare și din când în când vorbărețe pe care le-au întâlnit. Se pare că, dacă salvezi exact când „pulverizezi" un inamic/NPC/whatever, există șansa ca, atunci când dai load, jocul să nu mai împrăștie acele bucăți de corp și să lase acel personaj în viață.

Mai puțin haioase

Bineînțeles că există și bug-uri mai puțin haioase. Cele care afectează gameplay-ul sau chiar întregul sistem într-un mod atât de drastic, încât joaca devine imposibilă sau frustrantă. Printre cele mai cunoscute de acest tip este glitch-ul *Javelin* din Modern Warfare 2. Acest bug le permitea „trișorilor", printr-o succesiune destul de ușoară de comenzi, să se transforme în kamikaze. Urmând ca, în momentul în care mureau, să explodeze foarte puternic, trimițând în acest fel alți jucători în lumea de după. Atât de mulți au fost cei care au început să utilizeze acest *exploit* în multiplayer, încât tot jocul s-a transformat în altceva. Până au venit cu o soluție (patch), cei de la Activision au fost nevoiți, pentru a-și păstra numărul jucătorilor, să-i baneze pe toți cei care mai încercau.

Dar asta nu-i nimic, sunt câteva jocuri care te surprindeau în alt mod. Soul Calibur III, de exemplu, salva pe memory card fără probleme, dar orice altă mutare sau salvare (chiar și a altor jocuri) pe care o făceai din acel moment pe acel card te putea lăsa cu date corupte sau chiar fără salvări. Comunitatea a testat intens acest bug și a venit chiar și cu tutoriale de „cum să nu". În același mod, puteai folosi CD-ul de demo al lui Viewtiful Joe 2 (asta pe vremea când demo-urile de PS2 veneau pe CD) pentru a-ți formata memory card-ul. Puneai CD-ul înăuntru, jucai, iar la sfârșit aveai un card gol. Problema a creat un scandal atât de mare, încât SCEA a trebuit să retragă toate CD-urile, să-și ceară scuze și a oferit chiar și un joc gratuit celor afectați.

Când eram mic, nu trecea lună să nu aud de jocuri care îți formatează întreaga partiție când le dezinstalezi sau instalezi. Nu mi s-a întâmplat niciodată. Am căutat cu sârg astfel de bug-uri pe interneți, dar, ori mi s-a sclerozat mie simțul căutării, ori toate aceste povești au apărut în urma unor jocuri piratate prost, despre care, bineînțeles, nu prea se vorbește. Oricum ar fi, trebuie menționat și acest mit, măcar așa, de: „păi, eu, când eram mic... mi-am șters hardu' din greșeală".

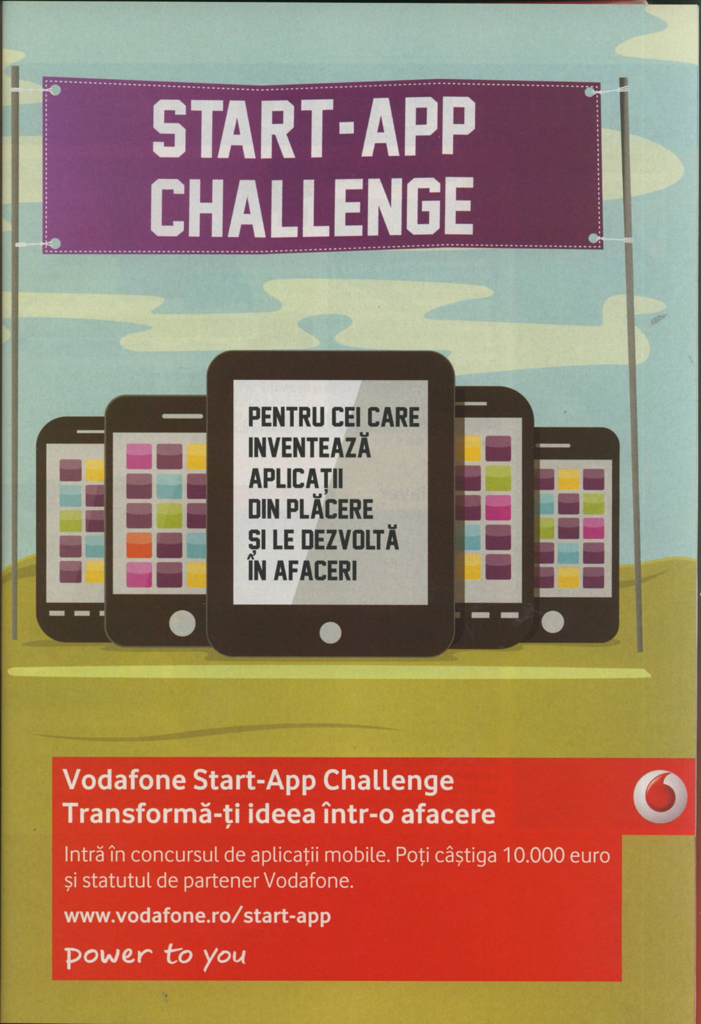
Bug total

Am lăsat la sfârșit Big Rigs, un joc de curse cu camioane... Nu că are multe bug-uri, pare făcut numai din ele. Este o mare realizare și trebuie să ai mult tupeu să lansezi așa ceva. Cursele pot fi câștigate chiar înainte de start. TIR-urile, în caz că nu știați, pot zbura. Nu există coliziuni. Accelerațiile, mai ales în marșarier, tind spre viteza luminii. Pantele ce pot fi escaladate sunt... toate. Ce să mai, căutați review-ul lui Alex Navarro (pe atunci la GameSpot) și o să vă convingeți de absurditatea acestui produs. Dacă vă place secul, o să vă și distreze la culme și sunt convins că mulți dintre voi chiar o să-l și instalați. În scopuri experimentale, bineînțeles.

ncv



Ești câștigător. Efect secundar Inteligență și Engleză -1


START-APP
CHALLENGE
PENTRU CEI CARE
INVENTEAZĂ
APLICAȚII
DIN PLĂCERE
ȘI LE DEZVOLTĂ
ÎN AFACERI
Vodafone Start-App Challenge
Transformă-ți ideea într-o afacere
Intră în concursul de aplicații mobile. Poți câștiga 10.000 euro
și statutul de partener Vodafone.
www.vodafone.ro/start-app
power to you

Aplicații mobile



Google Streetview 1.8.1

Utilitar

Dacă nu ați văzut încă modulul Streetview pus la dispoziție de Google pe lângă aplicația Maps, e timpul să o faceți: cu ajutorul său călătoriți virtual pe străzile din lumea largă folosindu-vă de smartphone.
Evaluare CHIP: ★★★★★



Nova Launcher 1.1

Launcher

O alternativă pentru interfața clasică de Android 4.0 care aduce suport pentru gesturi și opțiuni de grupare a aplicațiilor în directoare. Veți aprecia cu siguranță posibilitățile de control avansat prin gesturi.
Evaluare CHIP: ★★★★☆

Bad Piggies 1.0

Joc



După succesul imens al seriei Angry Birds, cei de la Rovio au considerat că trebuie să vină cu o continuare care să păstreze ideea originală și în același timp să fie diferită. Și le-a reușit de minune: porcii chiar zboară. De data aceasta inteligența jucătorului e pusă și mai greu la încercare, dificultatea probelor prin care trebuie să treacă fiind mult ridicată. Pe scurt, Bad Piggies este un joc în care purcelușii devin piloții unor mașinării diverse și au sarcina de a trece peste mai multe obstacole pentru a ajunge în siguranță la destinație. În joc sunt peste 72 de niveluri, plus alte 18 care devin disponibile imediat după acumularea punctelor de experiență. Divertismentul este asigurat de cele peste 33 de obiecte: motoare, aripi, ventilatoare, umbrele, baloane etc. care pot fi folosite pentru crearea mașinăriilor complexe ce duc purcelușii la destinație.
Evaluare CHIP: ★★★★☆

BSplayer

Player video



BSplayer este un program care nu trebuie să lipsească de pe Androidul nici unui pasionat de filme. Are versiuni optimizate pentru mai multe tipuri de procesoare și un plus de performanță în redarea materialelor puternic comprimate. Veți găsi BSplayer extrem de util nu doar pentru faptul că știe să decodeze un număr mare de fișiere multimedia (inclusiv .MKV), ci mai ales pentru posibilitatea de a descărca și folosi în mod automat subtitrări pentru filmele pe care le aveți pe smartphone/tabletă și pe care le redați în BSplayer. Interfața este prietenoasă, optimizarea touch, desăvârșită, și funcționează ireproșabil pe diverse configurații hardware. Este companionul excelent al utilizatorului de tabletă Android, putând fi utilizat, fără probleme, și pe un smartphone cu un display generos.
Evaluare CHIP: ★★★★★

Lună de lună, LEVEL va testa aplicații pentru platformele mobile. Cele mai bune și mai utile vor fi prezentate în paginile acestei rubrici. Dacă ați descoperit o aplicație interesantă, așteptăm sugestii la redactie@chip.ro.

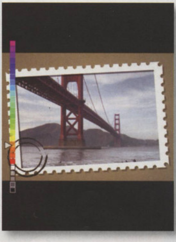
Adobe Photoshop Express 2.5.1

Editor foto

Rămânem în zona aplicațiilor multimedia și ne ocupăm acum de varianta pentru tabletă a cunoscutei aplicații marca Adobe care vă ajută să retușați rapid orice imagine stocată pe tabletă. Alegeți dintr-o mare varietate de instrumente de lucru: efecte aplicate instantaneu, redimensionări, rotiri, retușuri de culoare etc. Filtrele disponibile vă ajută să adăugați o notă artistică fotografiilor pe care le aveți la dispoziție.

Toate elementele pe care vi le doriți sunt prezente în pachetul gratuit: tăieri, redimensionări, rotiri, modificări de focus, culori, schițe, filtrare alb/negru și multe altele. Mai multe filtre și opțiuni devin disponibile de îndată ce cumpărați unul dintre pachetele Adobe Effects, Camera Pack, respectiv Adobe Border. Dacă nu vreți mai mult, atunci varianta gratuită vă oferă strictul necesar!

Evaluare CHIP: ★★★★☆



Pinnacle Studio 2.0.1

Editare video

Odată cu noul iPad și puterea sa de procesare, au început să prindă avânt și aplicațiile dedicate editării video direct pe tabletă. Dintre acestea, Pinnacle Studio se remarcă prin refolosirea experienței acumulate în aplicațiile de pe PC. Cu o interfață grafică simplă, aplicația este capabilă să ofere suportul dorit pentru editarea rapidă a filmelor. Nu trebuie să fiți un specialist în domeniu pentru ca rezultatele să fie remarcabile. Principiul de folosire este simplu: se trag fragmentele video în Storyboard, se organizează în Timeline, se aplică tranziții și efecte, iar la final este generat rezultatul. Proiectul poate fi salvat în format 1080p și încărcat rapid pe YouTube, de unde poate să ajungă instantaneu pe rețelele de socializare. Orice material multimedia disponibil pe iPad va putea fi folosit în crearea unor proiecte de calitate.



Evaluare CHIP: ★★★★☆



eBay for iPad 2.1.1

Utilitar

Ce poate fi mai simplu decât urmărirea unei licitații pe eBay în care sunteți angrenat direct pe ecranul smartphone-ului sau al tabletei? Sezonul sărbătorilor se apropie și aveți toate șansele să prindeți cele mai bune prețuri.

Evaluare CHIP: ★★★★☆



Utilitar de securitate

TuneIn reprezintă o modalitate simplă de a asculta posturi de radio pe internet. Realizați o simplă căutare a postului de radio dorit și alegeți-l dintr-o bază de date cu adevărat impresionantă, una care depășește 70.000 de înregistrări. Există optimizate pentru iPad și iPhone.

Evaluare CHIP: ★★★★☆



Looper

Acum câteva luni am văzut un scurt trailer în care Bruce Willis vine înapoi din viitor și împușcă pe toată lumea. Mi-am spus: „alt film prost!" Oare o să mai scoată vreodată Bruce o acțiune ca pe timpuri? Că la inteligente sau SF-uri care să mă dea pe spate nu mai sper de mult. Apoi... au venit recenziile și am înmărmurit, „Nu te cred! Un SF-acțiune bun cu Bruce. Trebuie văzut!" Și văzut a fost... dar... filmul este marketizat prost. Dacă iubiți SF-ul, dar mai ales problemele provocate/propagate de teleportarea în trecut, filmul acesta nu vi se adresează. Nu veți găsi nimic ieșit din comun aici din acest punct de vedere. În afara unei singure secvențe în care o să spuneți „da, corect!" o să vă plictisiți de moarte. Apoi, 90% din trailer este alcătuit din explozii, împușcături, curse cu mașini etc. Dar nu, pelicula nu este nici de acțiune, ce vedeți în trailer acoperă cam 70% din acțiunea filmului... Looper este, de fapt, o dramă ce are ca mecanism principal această călătorie în timp. Ca dramă, plus viitor ușor distopian, filmul este bunicel. Recomand așa. Dar retrag recomandarea în caz că nu mai puteți cu super puterile astea. Aici pur și simplu cred că scenaristul nu a mai știut cum să iasă credibil în sfârșitul pe care și-l imaginase și de care era atât de mândru și a mai băgat-o și p-asta, ca să fie. Pentru mine a fost prea mult.



O afacere regala

Sunt filme, ca, de exemplu, The Avengers, despre care vreau să scriu, pentru că sunt divertisment de calitate. Când mă pun în fața tastaturii însă, înțepenesc. Nu sunt atât de multe de spus, trebuie să screm ceva cu adevărat interesant sau măcar ilar. Apoi sunt filme, ca O afacere regală (En kongelig affære), despre care vreau să scriu pentru că sunt de calitate. Punct! Filme care, imediat după ce am ieșit din sala de cinema, sau chiar în timp ce le vizionez, deja proiectează idei, fraze și gânduri atât de pasionale, încât nu mai am răbdare să ajung în fața tastaturii. Filme rare despre care aș putea să vă povestesc pe două pagini fără să fac spoilere. En kongeling affære este cea mai bună dramă istorică pe care am văzut-o anul acesta. Un mic segment, cât o decadă, dar atât de important, din istoria Danemarcei. O dramă în care, pentru că nu este făcută la Hollywood, nu o să găsești nimic romanțat sau bombastic, oamenii nu-și plâng de milă, nu există o delimitare clară între bine și rău, actorii joacă... Joacă(!), iar limba vorbită este cea care trebuie. Sunt multe de zis, de disecat, de comentat, dar spațiul nu mă lasă, așa că închei spunând că dacă Mikkel Boe Følsgaard (regele Christian VII) nu primește Oscarul (sau măcar o nominalizare) pentru cel mai bun actor în rol secundar, atunci clar ăia care le oferă sunt niște... căcănari.

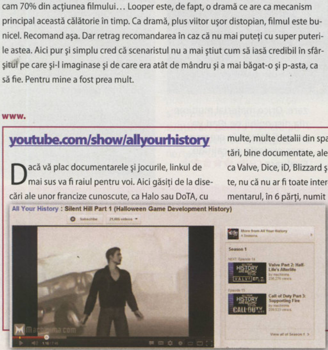
■ ncv

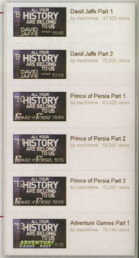
www.

youtube.com/show/allyourhistory

Dacă vă plac documentarele și jocurile, linkul de mai sus va fi raiul pentru voi. Aici găsiți de la disecări ale unor francize cunoscute, ca Halo sau DoTA, cu multe, multe detalii din spatele scenei, până la prezentări, bine documentate, ale unor companii mult iubite, ca Valve, Dice, iD, Blizzard și încă. Printre cele mai reușite, nu că nu ar fi toate interesante, mi s-a părut documentarul, în 6 părți, numit Rockstar. Din care am aflat cu surprindere cum niște muzicieni britanici, fără habar de programare sau jocuri în general, au reușit să creeze una dintre cele mai puternice, cunoscute și „scandaloase" companii din industrie. Cel mai mare atu al acestor documentare este însă felul în care reușesc ele să te facă să realizezi importanța acestor titluri sau producători fără a sublinia însă acest lucru în mod direct. Pentru extracultura voastră gameristică: De neratat!

■ ncv







Titlu La capătul curcubeului

Autor Vernor Vinge

Editura Nemira

Colecția Nautilus

La capătul curcubeului, deținătoare a premiului Hugo, este o distopie care surprinde perfect caracterul ilar al schimbărilor din tehnologie, schimbări ce au scăpat de sub control. Vinge deschide un nou orizont asupra singularității (...) într-o poveste plină de aventuri, în care rigoarea tehnologică se combină cu o analiză profundă a impactului social al tehnologiei."

„Perspectiva de vizionar a lui Vernor Vinge este fără egal. Mergeți cu el La Capătul curcubeului... și posibilitățile pe care le înfățișează vă vor ului. Ce carte minunată!", avea să declare David Brin, câștigător al premiilor Nebula și Hugo.

„Nimeni nu vede în viitor la fel de limpede ca Vernor Vinge. Noțiunea de singularitate s-a numărat printre conceptele cu adevărat noi din SF. La Capătul curcubeului este o incursiune în stranietatea schimbătoare a unui viitor sufocat de tehnologie. O viziune atât de plauzibilă, că nici nu pare fictivă." Stephen Baxter

DESPRE AUTOR

Vernor Vinge s-a născut în 1944 în Waukesha, Wisconsin și a fost fascinat înca din copilărie de știință și calculatoare. Este licențiat în informatică și a fost profesor de matematică și informatică la Universitatea de Stat din San Diego până în anul 2000, cand s-a dedicat exclusiv carierei literare.

Vernor Vinge a debutat cu texte SF în 1966, dar a devenit cunoscut abia în 1981, după publicarea nuvelei True Names. Aceasta din urmă și următoarele două romane, The Peace War (1984) și Marooned in Realtime (1986), au subliniat interesul său față de singularitatea tehnologică.

În 1993, a câștigat Premiul Hugo pentru Foc în Adânc, performanță pe care repetat-o în 2000 cu volumul A Deepness in the Sky.

În 2007, End i-a adus al treilea Premiu Hugo, iar nuvelele Fast Times at Fairmont High (2002) și The Cookie Monster (2003) au fost onorate cu aceeași distincție.

Ca fapt divers, Vernor Vinge a fost căsătorit cu scriitoarea de science-fiction Joan D. Vinge, de două ori câștigatoare a Premiului Hugo.

CÂȘTIGĂ unul din cele cinci romane La capătul curcubeului de Vernor Vinge răspunzând la întrebarea: *În ce an a debutat Vernor Vinge cu texte SF?*

a. 1922 **b.** 1966 **c.** 2000

Pentru a participa la concurs, trimite răspunsul corect într-un e-mail cu titlul **CONCURS NEMIRA OCTOMBRIE** până pe 15 noiembrie 2012, la adresa **concurslevelnemira@yahoo.ro** Câștigătorii vor fi anunțați în ediția lunii decembrie. De asemenea, nu uita să adaugi, în mesajul trimis către noi, datele tale de identificare, după cum urmează:

Nume, prenume
Cod Numeric Personal
Str., Nr., Bl., Sc., Ap.
Localitate
Cod poștal, Județ
Telefon, Adresă e-mail

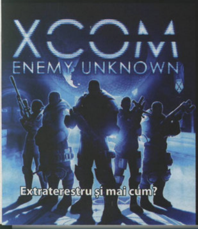
NEXT ISSUE*

review

Un deliciu pentru fanii seriei THIEF.



*Cu titlu informativ



Extraterestru și mai cum?

Pentru patrie.





Asasinează din nou!



CERINȚE RECOMANDATE DE SISTEM:
SISTEM DE OPERARE Windows XP SP2, Windows Vista, Windows 7
PROCESOR Pentium D 3 GHz sau MEMORIE 1 GB RAM SPAȚIU PE HDD 1 GB
PLACĂ VIDEO NVIDIA GeForce GT 120 / ATI RADEON HD 2600XT sau modele mai performante SUNET compatibilitate DirectX 9.0c
LEVEL DVD
MDK 2 HD
10.2012
DVD EXTRAS
DEMO
Bad Piggies
Crash Time 5: Undercover
JOC EXTRA
Wing Commander Saga: The Darkest Dawn
MOD (Steam)
Black Mesa
MUZICA
Bulletstorm Soundtrack
Minecraft Soundtrack
The Witcher Soundtrack
TRAILERS
Far Cry 3
Need for Speed: Most Wanted
Total War: Rome II
UTILITARE
VLC Media Player 2.0.1
LEVEL
OVERHAUL GAMES
LEVEL
JOC FULL
MDK 2 HD
Interplay
OVERHAUL GAMES

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

oricare dintre revistele noastre şi primeşti automat* un **Card SDHC 4GB**



Abonament BONUS
12 apariţii + 4GB



Abonament BONUS
12 apariţii + 4GB



Abonament BONUS
12 apariţii + 4GB

Ediţia lunii octombrie a revistei LEVEL este disponibilă, în toate chioşcurile de difuzare a presei, precum şi în magazinele DOMO şi online, pe www.chip.ro/librarie şi www.domo.ro

Libraria CHIP ONLINE ro

Cărţile din colecţia CHIP **KOMPAKT** pot fi comandate şi online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziţionate din magazine, librării sau online:

DOMO · cărtureşti · eMAG · LIBRIS · elefant.ro · Librărie.net · OKIAN

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	Total (nr. abonamente x preţ unitar abonament)
HIP cu DVD - 6 apariţii			75,00 lei	
HIP cu DVD - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			125,48 lei	
HIP cu DVD - 12 apariţii + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB.			137,00 lei	
EVEL - 6 apariţii			75,00 lei	
EVEL - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			131,98 lei	
EVEL - 12 apariţii + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB.			144,00 lei	
OTO VIDEO Digital - 6 apariţii			60,00 lei	
OTO VIDEO Digital - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			107,98 lei	
OTO VIDEO Digital - 12 apariţii + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB.			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completaţi online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-415158, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 0805 V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov.
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

enumirea firmei / C.U.I. ____

ume, prenume ____

ârstă ____ Ocupaţie ____

____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

ocalitate ____

od Poştal ☐☐☐☐☐☐ Judeţ ____

elefon ____ e-mail ____

m plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal/ordinul de plată nr. ____

m mai fost abonat, cu codul ☐☐☐☐☐☐☐ Semnătura ____

Pentru operativitate, vă rugăm să completaţi online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-415158. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Apariții în COLECȚIA CHIP KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
Sfaturi, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designerii web.



LINUX
Instalare, configurare și tweaking.
Libre Office - soluții gratuite pentru birou și acasă.



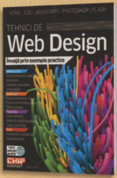
GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID
Aflați cum puteți folosi la maxim puterea Android.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5
Învață conceptele de bază ale unui popular sistem de gestiune a conținutului.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE
Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învață și aplică cele mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



EXCEL 2010
Vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui împătimit de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



ÎNVAȚĂ CU PROFESIONIȘTII INDESIGN
Veți descoperi ghiduri profesioniste de folosire a uneltelor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesioniste.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS
Aflați cum să creați și să vă vindeți teme de Wordpress cu profit maxim.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul deosebit de prietenos vă va transforma cu siguranță într-un designer iscusit!



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.

Cărțile pot fi comandate online pe **www.chip.ro/librarie** sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:

COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Scanați codul de mai jos

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – Blackberry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

În ediția lunii octombrie veți putea citi:





DOAR 24,98 LEI

PACHET PROMOȚIONAL!

CHIP DVD + CARTE


PrePay
dă startul la distracţie
cu Orange PrePay ai mai mult net pe mobil
75 MB
internet pe mobil
75 minute sau SMS
naţionale
2000 minute sau SMS
în reţea
cu opţiunea de 5 euro
surprizele se schimbă cu Orange
www.orange.ro
today changes with orange™
ofertă valabilă până la 11 noiembrie 2012; TVA aplicabil la cumpărarea cartelei SIM şi a tichetului de reîncărcare